



C L U B

<http://scanclubnintendo.blogspot.com/>

Nintendo®

MORTAL KOMBAT TRILOGY™

EDICION Nº 5-12
Colombia \$2.150,00
Venezuela BS\$15,00
Ecuador \$/
Puerto Rico US\$2,00
Paraná US\$2,00

ARCADIAS
THE KING OF FIGHTERS 96

TUROK
DINOSAUR HUNTER

INFORMACION SUPERNESASARIA

- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
- KIRBY SUPER STAR
- MAUI MALLARD
- PINOCCHIO

SECCION R.P.G.

- SUPER MARIO R.P.G.
- SWORD OF HOPE
- LUFIA II

GAME VISTAZO A:
DRAGON HEART



Editorial

La gran locura que ha desatado todo lo relacionado con la exclusiva consola Nintendo 64, tiene a todo el equipo de Revista Club Nintendo, de cabeza jugando una y otra vez sus actuales títulos disponibles, además de estar revisando los prototipos que nos envían las compañías, para su previo análisis.

Esta gran cantidad de material que hemos podido recolectar, lo podrás comenzar a disfrutar desde esta edición en adelante. Un gran ejemplo de esto, es el completo análisis de Super Mario 64, donde te mostramos cómo y dónde conseguir las ansiadas estrellas que debes recolectar para terminarlo (material que continuará en los siguientes números), para darte tiempo a ver si te animas a seguir por tu propia cuenta, de lo contrario, deberás esperar hasta el próximo mes.

El Editor

RECIBIMOS CARTA DE:

VENEZUELA

JOSY CALUCCI BLUMER - JOSE FRANCISCO DE NICOLAIS AZUAJE - HUGO SUAREZ - FABIO CANDEROLI - RICARDO ENRIQUE SANTANA SANJUAN - KEVIN JACKSON - JUAN PABLO OSORIO VELASQUEZ - JUAN SIMON CHACIN COZ - ALVARO RODRIGUEZ - JUAN CARLOS MEDINA - JUAN SIMON CHACIN COZ - AVI HIRCH - NEMMY CHOCHRON - ALEXIS JOSE FORSAY - OCTAVIO COFFARO - JUAN MANUEL ABREU - SAID ALEJANDRO - JUAN PABLO RAMIREZ - JUAN JOSE RUSSO - ORLANDO TORRES - ANDRES GUEVARA

Y no lo olviden, todos nuestros lectores colombianos también pueden mandar sus cartas a:
Distribuidoras Unidas S.A.
Transversal # 93 N° 52 - 03
Santafé de Bogota - Colombia



REVISTA CLUB NINTENDO N° 51
EDICION N° 5-12

Revista coeditada entre
Productos y Equipos
Internacionales, S.A. de C.V. y
Editorial Televisa Colombia S.A.

Director General

Tenuhde Kikuchi

Director de Administración

Jorge Stope

Director Editorial

Gustavo Rodríguez

José Sierra

Producción

Network Publicidad

Diseño

Francisco Cuevas

Investigación

Jesús Medina

Adrián Carvajal

Editorial Televisa Colombia S.A.

Presidente

Laura D. B. de Laviana

Gerente General

Emiro Aristizábal A.

Director de Producción

Gustavo A. Ramírez H.

Editor

Helio Galaz Guzmán

Asesoría editorial y colaboraciones

Orlando Vejar

Ventas de publicidad

Gerente de publicidad

Pablo Jimeno Gómez

Teléfonos de publicidad

Bogotá: 4139030 - 4139300

Medellín: 2682936 - 2666948

Cali: 644220 - 644221

Revista CLUB NINTENDO N° 5-12 (MR)
1996 Nintendo of America, Inc. All right
reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo
Entertainment System, NES, Super NES,
and Game Boy son marcas registradas de
Nintendo. Revista mensual editada y
publicada por Editorial Televisa Colombia
S.A., Transversal 93 N° 52-03, Santafé de
Bogotá D.C., Colombia.
Distribuidoras: -Venezuela: Distribuidora
Continental S.A., Caracas, Venezuela. -
Ecuador: Vanipubli Ecuatoriana, S.A.,
Guayaquil, Ecuador. -Colombia:
Distribuidoras Unidas S.A., Santafé de
Bogotá, Colombia.
Impresión en Colombia por OPTIMA LTDA.
Printed in Colombia

Revista Club Nintendo no se responsabiliza por material
recibido de cualquier tipo (no solicitado), ni tampoco por la
devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o
parcial del material publicado en este número.

SUMARIO

DR. MARIO 3

SECCION R.P.G.:

• "LUFIA II" 27

• "SWORD OF HOPE" 28

• "SUPER MARIO RPG" 29

MORTAL KOMBAT 3 KLUB 30

SUPER MARIO 64 39

PAGINA 64:

• "TUROK" 50

• "MORTAL KOMBAT TRILOGY" 51

ARCADIAS:

• "THE KING OF FIGHTERS 96" 53

CLUB NINTENDO RESPONDE 62

SUPER NINTENDO

INFORMACION SUPERNESESARIA:

• "ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3" 7

• "MAUI MALLARD" 20

• "KIRBY SUPER STAR" 21

• "PINOCCHIO" 36

GAME BOY

GAME VISTAZO A:

• "DRAGON HEART" 18

DR. MARIO



Hola amigos de Revista Club Nintendo. Les doy mis más grandes felicitaciones por entregar la mejor información de videojuegos. Quisiera que me dieran algún truco para el juego TMNT IV Turtles in Time, de Super Nes. Muchas Gracias Club Nintendo.

HECTOR TAPIA P.

Agradecemos tu carta y la de muchos amigos que nos escriben día a día y nos hacen saber que cada día que pasa, crecemos como revista. Estamos preparando muchas cosas nuevas para el año que viene y creemos que serán de gran agrado para todos ustedes. A continuación te damos un truco para este gran título, que ya fue publicado en una revista anterior pero igual te lo vamos a repetir: Cuando aparezca la pantalla de presentación, presiona la secuencia ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A en el control 1. Ahora podrás comenzar un juego con 10 vidas.

En una edición anterior, dijeron que no se podía salir de la pantalla de

bonus (el que se hace cuando sale Cranky, en el juego Donkey Kong Country, para el Super NES) y si que se puede. ¿A caso ustedes no lo sabían?

JULIO BAHAMONDE C.

Aclaremos las cosas desde un principio. Cuando nosotros respondimos esa pregunta, si lo sabíamos. Lo que tratábamos de decir es que no se puede salir de ella, cuando lo ejecutas al prender tu Super NES y no cuando lo haces después de perder todas tus vidas, ya que con este último método, si puedes salir y continuar tu juego donde quedaste la última vez que perdiste. Esperamos no haber causado confusiones al respecto.

Hola. Les quiero preguntar si los creadores del Nintendo 64 pensaron en la epilepsia, ya que esta consola, crea muchos gráficos y colores múltiples.

VICTOR ASTORGA A.

Esto de los ataques epilépticos ya es un tema viejo y como ya lo

dijimos anteriormente, sólo se presenta en una pequeña parte de la población y por lo tanto, la consola no la provoca. Aprovechamos de mostrarles como se conecta el Nintendo 64 (con el convertidor RF multi Out) a los televisores que no tengan entrada AUDIO/VIDEO, ya que muchos poseen la entrada RF.

Querido Doctor Mario: Quiero preguntarte por qué no me sale el Friendship de Sheeva en Mortal Kombat 3 de Super NES, ya que lo he intentado muchas veces, sin conseguir resultados positivos.

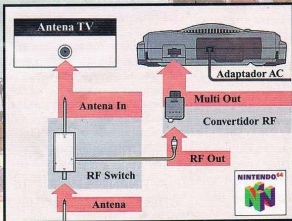
JAIME ORTIZ

Lo primero que te diré es que, en el Round definitivo NO DEBES PRESIONAR BLOQUEO por ningún motivo y ejecutar la siguiente secuencia: cuando aparezca el mensaje Finish Him o Finish Her, presiona ADELANTE, ADELANTE, ABAJO, ADELANTE, HP a cualquier distancia. Te recuerdo que esta secuencia es cuando el personaje está viendo hacia la derecha.

Amigos de Club Nintendo, quiero que me respondan la siguiente pregunta: Ultimate Mortal Kombat 3, ¿va a salir en el Super NES?.

ALVARO RODRIGUEZ

El juego UMK3 sí estará disponible en Super NES y te diremos que posee nada menos que 32 megas de memoria y 23 peleadores a elegir.



Una vez más pedimos que indiquen a qué sección de la revista va dirigida su carta, para que así sea más fácil y rápido aclararles sus inquietudes.

Creo que deberían darle un poco más de importancia a cartas como la mía, pues yo soy un fiel seguidor de su revista y JAMAS me han contestado. Ojalá ahora si me tomen en cuenta.

"TAZ"

Otra vez alguien molesto con nosotros. Volveremos a decir que lamentablemente, tu carta no es la única que nos llega a nuestra editorial y si tu supieras la cantidad de ellas que tenemos que leer a diario, creemos que comprenderías el por qué de la demora para contestarlas. Lo único que les pedimos, es que tengan un poco de paciencia y verán (muy pronto) sus cartas publicadas en Revista Club Nintendo.

Quiero preguntarles si existe algún adaptador de Nintendo, que permita jugar los cartuchos del NES en el Super NES. De existir, por favor díganme dónde puedo encontrarlo y cuál es su valor.

JOSE DE NICOLAIS A.

Una vez más repetiremos que dicho adaptador NO EXISTE y jamás estará disponible en el mercado, pues ambas tecnologías son totalmente distintas, lo cual impide dicha unión entre estos sistemas. Aclaramos una vez más esto, para que no se creen más confusiones y así, de una vez por todas, terminar con este rumor tan "falso" y que lamentablemente, ha crecido mucho en estos últimos días, causando confusiones en varios amigos como tú.

Quisiera preguntarles si es verdad que existe algún título, en el cual se puedan jugar 4 jugadores, sin necesidad de conectarte un adaptador especial a mi consola SNES. Aunque lo veo difícil, creo que Nintendo si lo tiene. Sigán así con su fabulosa revista, que nos sirve a todos mes a mes.

EL ANONIMO

Siempre hemos querido darles lo mejor y es lo que estamos haciendo hasta la fecha. Con respecto a tu pregunta, la respuesta para tí va a ser muy buena, pues si existe un título que cumpla con las condiciones que tu mencionas, y es el de Micromachines. En este juego pueden participar 4 jugadores con sólo 2 controles (se controla con la cruz o con los 4 botones A, B, X, Y) y no así el NBA Jam, como más de alguien dijo por ahí.



Señores de Club Nintendo:

Queremos hacerles algunos alcances con respecto a la revista, ¿Por qué insisten en responder preguntas tan \$%&*#?. Por favor, exijan más y tomen en cuenta cartas como esta (ya que apostaríamos nuestras cabezas a que no somos los únicos que piensan así).

Sinceramente sus fieles lectores y seguidores

MAURICIO MENESES
ADRIAN EGAÑA
FERNANDO BARRERA
CRISTOBAL VALENZUELA

Estimados amigos: Por razones obvias, tuvimos que resumir su extensa carta. Comenzaremos por aclararles algunos puntos, como por ejemplo, no es que queramos estar repitiendo respuestas ni tampoco quiere decir que se nos haya acabado "la materia gris", sino que nosotros nos basamos en lo que piden LA MAYORIA DE LAS CARTAS y por si no lo sabían, nuestro deber es aclarar y dejar muy en claro TODAS las dudas que nuestros VERDADEROS lectores nos piden y no OTROS que dicen serlo y ni siquiera formulan alguna con fundamentos apropiados. Y en todo caso, déjennos decirles que en estos momentos ya no deben tener sus cabezas, pues son los primeros que nos escriben algo así.

Estimados amigos:

¿Podrían decirme por qué el Super NES ahora trae un sólo control y no 2 como antes?. ¿Es acaso un nuevo set disponible o no es original?

RODRIGO MILLAN R.

Efectivamente es un nuevo set ORIGINAL de Nintendo. Lo que pasa es que con todo lo que se está dando ahora, Nintendo decidió sacar al mercado varios tipos de set a la venta (ya sabes, uno con el Killer Instinct, otro con Donkey Kong Country, otro con Mario All Star, otro con...) para así darles una "mano" a quienes no tiene tan fácil acceso a este tipo de consolas sin juego. Pero no te preocupes, pues son totalmente originales. Sólo debes elegir el set que más te guste, adquirirlo y... ¡a jugar!

Mándanos una carta con tus comentarios acerca de la nueva consola Nintendo 64. ¡Las esperamos!

Amigos del Club:

Les mando esta carta para decirles que hacen un buen trabajo. Quisiera pedirles un completo análisis del juego "King of Fighters 96" para Arcade. Sigan con la calidad única que tienen.

HECTOR VARGAS S.

¡Muchas gracias!, sólo tratamos de hacer la revista lo mejor que podemos. Con respecto a tu petición, te tenemos una buena noticia, pues este análisis lo comenzamos en esta edición y continuará en la próxima, debido a la gran cantidad de información que te tenemos preparada sobre este gran título. Revisalo cautelosamente, practica cada movimiento y arrasa con tus rivales.

¡ATENCIÓN!

ESTAMOS ESPERANDO TUS MEJORES TRUCOS Y SECRETOS PARA LOS JUEGOS SUPER MARIO 64 Y PILOTWINGS 64. ENVIALOS A NUESTRA EDITORIAL.

¡ATENCIÓN!

Quisiera comentarles algo que me llamó mucho la atención, al leer una revista extranjera: En una ocasión, vi en ella, un análisis del juego Mortal Kombat Trilogy, pero para... ¡Playstation! ¿Qué supuestamente no era un título exclusivo para el Nintendo 64?, ¿A qué se debe esto?

DANIEL PEREIRA M.

Más que ser títulos exclusivos para el N64, los juegos deberán tener al menos un detalle, opción o cualquier cosa interesante y que aproveche las cualidades del

N64 que no tengan los títulos que aparezcan en otros sistemas. La opción "Agressor" es única del N64, pero también podrás encontrar muchos detalles extras como gráficos mucho más definidos, mayor velocidad en las peleas y sobre todo que ahorrarás al menos 15 minutos en una sesión del juego, con todo el tiempo que le toma al PS leer los datos del CD (y si juegas con Shang Tsung es más tiempo).



Amigos del Club Nintendo: Me di cuenta de que en el manual de Super Mario RPG, cuando nombran a los personajes, no sale la Princesa. Mi pregunta es: ¿Por qué no nombran a la Princesa Toadstool? Sigan como hasta ahora y mejoren aún más (si es que se puede).

ADOLFO GARCIA

Cuando por primera vez jugamos Super Mario RPG allá en Nintendo, nos pidieron que por ningún motivo fuéramos a mencionar que la Princesa Toadstool se unía a tu grupo hasta 2 meses después de la salida del juego (igual lo hicieron para las revistas Norteamericanas y las Japonesas), pues ellos querían que eso fuera una sorpresa, pero ya para estos días eso no es una noticia muy sorprendente. Es esta la razón del por qué no se le mencionó como personaje con el que puedas jugar, además tú (y nosotros también) ya sabemos como es la gente de Nintendo.



Hola Club Nintendo.

Les mando esta carta para felicitarlos por su excelente trabajo y su muy buena revista. Quisiera saber si se tiene planeado hacer una continuación del juego Mortal Kombat para el Nintendo 64. Se despidió su lector ULTIMATE.

GABRIEL CUEVAS R.

Definitivamente si que estás apurado con la salida de juegos para el Nintendo 64, sobre todo con la serie Mortal Kombat, sabiendo que recién va a salir el Mortal Kombat Trilogy. Tu consulta no puede ser negada ni tampoco confirmada, pues cuando aparezca MKT tendrás MUCHAS COSAS QUE DESCUBRIR, tanto de movimientos nuevos, como los ya conocidos trucos y otras cosas más. Pero te podemos decir que con MKT tendrás mucha diversión por bastante tiempo.

¿Qué pueden decir sobre el juego Robotech para el Nintendo 64?, ya que las fotos que mostraron de él, eran muy buenas. Y además lo estoy esperando con muchas ganas.

SVEN SCHMUCK P.

Lo que te podemos decir sobre este juego (que promete mucho) es que Gametek anunció que no comercializará este título y que la labor se la dejarán a Philips (quienes por cierto están muy interesados en distribuir juegos para el N64). La fecha de salida aún no está definida, pero cuando la sepamos, te informaremos.

Especial

TRUCOS INEDITOS

Juego...	Para...	Truco...
SPAWN (SUPER NES)	Comenzar en la pantalla 7...	Ingresa el siguiente password: 09BF596F
POCAHONTAS (GAME BOY)	Empezar en la pantalla "Los colores del viento"...	Ingresa el Password: SDLFT8G2
MORTAL KOMBAT 3 (SUPER NES)	Ver los créditos...	En la pantalla de VS, ingresa el Mortal Kombat Kode: P1: 120 P2: 120
TINY TOONS ADVENTURES (GAME BOY)	Ingresar al Bonus Game...	En la pantalla del menú, mantén presionado ABAJO + B y luego aprieta el botón START.
STAR TREK (GAME BOY)	Comenzar en la pantalla 7...	Ingresa el siguiente Password: f a r r a g u t
KEN GRIFFEY JR's (SUPER NES)	Tener la máxima habilidad...	Pon pausa en el juego y presiona: A, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, A, ABAJO.



INFORMACION SUPERNECESARIA

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

WIDMAY



Como recordarán, en nuestro número anterior pudimos ver no con mucha claridad un preview del juego y algunas de las cosas que tendrá, pero como siempre lo prometemos y rara vez cumplimos, a continuación te presentamos un análisis más amplio de este juego, sus opciones y sobre todo, los movimientos de los personajes nuevos (y ya de paso de los viejos).



¿Recuerdas que anteriormente mencionamos que el juego para N64 de MK Trilogy tenía un movimiento final nuevo, pero que nos habían prohibido decirlo? Pues te tenemos buenas noticias, ya que la versión de SNES también lo tiene y ahora sí, te vamos a decir de qué se trata:

Este movimiento se ejecuta en la pantalla de "Finish Him" y con él podrás dar una soberana golpiza a tu rival hasta que prácticamente lo hagas explotar. Este movimiento se llama "Brutality" y pronto te tendremos más información al respecto, por lo pronto vé que puedes averiguar tú.



Al igual que MK3, en este juego podrás poner algunos códigos en la pantalla de Vs. Cabe señalar que este juego tiene una gran cantidad de códigos nuevos y que, como los Brutalities, después te diremos que onda con ellos (cuestión de espacio, tú sabes).

Muy bien, ahora veamos las opciones y modos de juego. Primero tenemos que este juego tiene prácticamente las mismas opciones que el MK3, como la de regular la sangre, cambiar la dificultad o darte ventajas a un jugador en el modo de Vs.



Básicamente se podría decir que este juego es una expansión del original MK3, por lo tanto la historia es la misma (esa en la que Shao Kahn ya había planeado la invasión de la tierra desde hace mucho tiempo, se roba las almas de los habitantes de este planeta y los sobrevivientes deben expulsarlo). Lo bueno de este juego es que tenemos una amplia variedad de nuevos personajes.



Al principio podrás elegir de entre 23 personajes (más bien son 24, más adelante te decimos por qué) además del típico cuadro para los trucos. En este juego, la gente de Williams decidió hacernos un pequeño cambio: los jugadores ya podremos elegir sin ningún problema a Rain y Noob Saibot, personajes ocultos y que se supone sólo puedes jugar contra ellos controlados por el CPU en la versión Arcade de UMK. A cambio de eso, los jugadores nos tendremos que resignar a la desaparición de Sheeva (¿Quién, perdón?). Nosostros creemos que fue una buena decisión, ya que si de plano no la iban a poner (causas: desconocidas) de pérdida hubieran dado algo a cambio, de cualquier forma no habrá muchas personas que la extrañen.



OPCIONES

Este título cuenta con 3 modos de juego diferentes y los cuales podrás elegir en una pantalla cuando empiezas o cuando continúas. Aunque este fue uno de los puntos que mencionamos en el número anterior, aquí lo volveremos a hacer, pero ahora con mayor detalle.

MORTAL KOMBAT
4 PLAYER 2 ON 2 KOMBAT

ULTIMATE

MORTAL KOMBAT

CHOOSE YOUR DESTINY



Mortal Kombat Este es el típico modo de juego (MK) en donde tú eliges a algún personaje y con él deberás enfrentarte a los otros competidores (inclusive, un segundo jugador te podrá retar en modo de 1 Vs. 1). Cuando seleccionabas este modo en MK3, después tenías que elegir de entre 3 destinos o modos de dificultad, pero ahora en UMK3 ya son 4 los niveles de dificultad que podrás escoger.

Una vieja característica que rescataron los programadores del MK original en este juego, son los "Endurance Rounds". Por si no recuerdas, te diremos que esto significa que en un solo Round tienes que derrotar a 2 ó hasta 3 enemigos con una sola línea de energía y sin descanso, ya que en cuanto eliminas a uno de los oponentes, el otro saltará al Ring por uno de los extremos de la pantalla.



4 PLAYER 2 ON 2 KOMBAT



Este modo es básicamente como un "Endurance Round" pero para dos jugadores. Al principio, cada uno de ellos tendrá que escoger a dos personajes. Una vez hecho esto, los dos comenzarán a pelear y cuando un personaje sea derrotado, éste va a explotar y el segundo personaje que haya sido seleccionado entrará en acción.

Este modo es solamente para 2 jugadores y se puede decir que no es algo muy impresionante, aunque luego se hace bastante divertido.



- Solo recordemos unas cosas:
- Para ejecutar un **Babality** o un **Friendship** no debiste presionar "Block" en el round en el que lo vas a ejecutar.
 - Todos los movimientos indicados son como si el peleador estuviera viendo a la derecha.
 - Si hay algún movimiento final requiere de varios movimientos hacia arriba, te podemos recomendar que lo ejecutes saltando o que mantengas presionado el botón de defensa en la parte de los movimientos difíciles, para que te sea un poco más fácil ejecutarlos.
 - Los botones están acomodados en el control Pad igual que en MK3, exactamente de esta forma:



8 PLAYERS TOURNAMENT

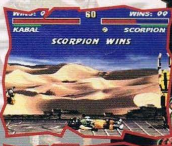
ULTIMATE MKS TOURNAMENT

-RAIN	???
-MOB SAIBOT	?????
1-KABAL	?????
6-SCORPION	?????
5-SIBEL	?????
6-ERMAC	?????
7-MILEENA	?????
6-SUB-ZERO	?????



Para poder jugar este modo primero necesitas juntar a 7 amigos, después ellos y tú deberán tener ganas de jugar UMK

y así la elección perfecta será este modo de juego (aunque también pueden jugar menos personas, por si lo anterior te preocupa). Aquí 8 personajes juegan en un mini-torneo y cuando pierdes, eres eliminado. Básicamente la única recompensa que obtienes al jugar en este modo, es que el ganador puede llegar al cuarto de tesoros de Shao Kahn (más detalles adelante).



PERSONAJES



Tal como lo prometimos al principio de este análisis, a continuación te daremos los movimientos de los personajes de UMK, pero no sin antes comentarte algo: en este juego verás

Al terminar ya sea el modo de "Mortal Kombat" o el de "8 Players Tournament" podrás llegar a una pantalla especial en la que seleccionarás diferentes símbolos. Dependiendo el que elijas, recibirás un premio de la máquina.

que cada uno tiene sus respectivos Fatalities, Friendships y Babalities, pero algo que nos extrañó bastante es que mientras lo tuvimos, no pudimos hacer algún Stage Fatality (en las escenas de el Pit III y Scorpion's Inferno) y tampoco ningún Animality por más que lo intentamos. No sabemos si estos dos últimos movimientos se los hayan quitado, pero entonces... ¿Por qué si se podía hacer el Mercy? (en el tercer round, cuando aparezca el mensaje de Finish Him presiona y mantén Run y después presiona ↓↓↓). Esperamos que sólo se trate de algún detalle raro del prototipo y podamos ver estos movimientos. De cualquier manera, nosotros vamos a enlistarlos como se ejecutan en la última revisión de la versión Arcade.

Estos premios consisten en cosas como ver los créditos, pelear contra personajes o ver cosas raras. Ve qué hay en cada uno de ellos.

KABAL

¿Querías que le pusieran más cosas?, dote por bien ser vido con que no le hayan quitado poderes a este súper-manchado personaje.



Spark: ←← HP.
(Lo puede ejecutar en el aire)
Whirlwind Spin: ←→ LK.

Ground Saw: ←←← Run

Movimientos Finales

- Fatality 1: Run, Bk, Bk, Bk, HK. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: ↓↓↓ → Bk. (de 2 a 3 cuerpos de distancia) (A cualquier distancia)
- Friendship: Run, Lk, Run, Run, ↑ (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: Bk, Bk, Bk, HK. (Cerca del oponente)
- Animality: Presionando HP, → ↓ ↓ (Cerca del oponente)

SUB-ZERO

Este es otro de los personajes que resultaron ser muy fuertes en el MK3 y que ahora tienen una seria competencia. ¿Cuál será entonces la relación entre este Sub-Zero y el original?

Freeze: ↓ LP.
Ice Shower: → HP.

Ice Shower 2: ↓ → HP. (Lo ejecuta lejos del personaje)
Ice Shower 3: ↓ → HP. (Lo ejecuta cerca del personaje)
Ice Clone: ↓ LP.
Slider: ← +LP+Bk+LK.

Movimientos Finales

- Fatality 1: Bk, Bk, Run, Bk, Run. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: ← ↓ ↓ Run. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Friendship: Lk, Run, Run, ↑ (A cualquier distancia)
- Babality: ↓ → HK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ → HK. (Cerca del oponente)
- Animality: → ↑ ↑ (Cerca del oponente).



Fan Lift: ← ← HP.



Fan Throw: → → HP+LP. *Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*

KITANA

Uno de los personajes más odiados de MK II regresa con sus mismos movimientos y además con la ventaja de poder correr y hacer bombos en secuencias, así que cuando juegues contra ella trata de no descuidarla!



Square W Punch: ↓ ← HP.

Movimientos Finales

- Fatality 1: Run, Run, BIK, BIK, BIK. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: ↓ ↓ ↓ HK. (Cerca del oponente)
- Friendship: ↓ ← → LP. (A cualquier distancia)
- Babality: → → → HK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: ↓ ↓ LK. (Cerca del oponente)
- Animality: ↓ ↓ ↓ Run. (A cualquier distancia)

MILEENA

Al igual que con Kitana, Mileena no tiene muchas modificaciones de su última aparición a la fecha. Por lo tanto tendrás que cuidar te de los jugadas clásicas de ella.



Sai Shot: Presiona y mantén HP por 1.5 segundos y suéltalo. *Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.*



Drop Kick: → → LK. Rolling Attack: ← ← HK.

Movimientos Finales

- Fatality 2: ↓ ↓ ↓ LP. (Cerca del oponente)
- Friendship: ↓ ↓ ← → HP. (A cualquier distancia)
- Babality: ↓ ↓ → → HP. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ LP. (Cerca del oponente)
- Animality: ↓ ↓ ↓ HK. (A cualquier distancia)

Fatality 1: → → → → LK. (A 8 ó más cuerpos de distancia)



Spear: ← ← LP.

Teleport: ↓ ← LP.

Nota: Tal como se observa en la foto, este movimiento también se puede ejecutar al saltar.

SCORPION

Aquí tenemos otro personaje que básicamente es lo mismo que cuando apareció en el MKII (quizá no se quisieron arriesgar mucho los de Williams si lo cambiaban) y también igual que Mileena y Kitana, este personaje sigue siendo muy peligroso.

Air Throw: BIK. (presionalo al saltar y cerca del rival)



Movimientos Finales

- Fatality 1: ↓ ↓ ↓ HK. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)
- Fatality 2: → → ↓ Run. (Cerca del oponente)
- Friendship: ↓ ← → LK. (Cerca del oponente)
- Babality: ↓ ← → → HP. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: → → ↑ LP. (Cerca del oponente)
- Animality: → → ↑ HK. (Cerca del oponente)



JADE

Quizá uno de los puntos fuertes de este personaje es la facilidad para hacer giros de sus movimientos. Cuidate de su "Invincibility" pues al ejecutarla casi ningún poder la afecta.



Blade Up: ← → HP.



Blade Down: ← → LK.



Straight: ← → LP.



Blade Boomerang:
← → LP.

Nota: Este movimiento solo funciona cuando tu rival se agacha o salta la estrella cuando se la arrojas.



Glow Kick:
↓ LK

Invincibility: ← → HK

Fatality 1: ▲▲▼ → HP.
(Cerca del oponente)

Fatality 2: Run, Run, Run, BIK, Run.
(Cerca del oponente)

Friendship: ← ↓ ← → HK.
(A cualquier distancia)

Babality: ▼ ↓ ▼ ↓ HK.
(Cerca del oponente)

Animality: → ↓ → → LK.
(A cualquier distancia)

Movimientos Finales



Vaya, hasta que tenemos un personaje con algunas mejoras, si recordamos, este individuo era un perfecto inútil en MK II, pero para esta versión sus movimientos han sido mejorados, lo que lo hace más competitivo.



Acid Spit: → → HP.



Back Attack: ← → LK.



Invisibility: ▲▲▲ HK.

Movimientos Finales

Fatality 1: ← → ↓ BIK.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

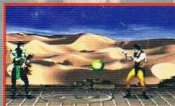
Fatality 2: → → ▲▲ HK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: ▼ → → → HK.
(Cerca del oponente)

Babality: → → → ↓.
(A cualquier distancia)

Stage Fatality: BIK, Run, BIK, BIK.
(Cerca del oponente)

Animality: ▼ ▼ ▼ ▲ HK.
(A cualquier distancia)



Slow Force Ball: ← ← HP+LP.



Fast Force Ball: → → HP+LP.



Slide: ← +BIK+LP+LK.



SUB-ZERO

¿Qué es lo que trajo de vuelta a este personaje? Nadie lo sabe y sobre todo cuando se supone que ya existe un Sub-Zero.

Este personaje tiene básicamente los mismos movimientos que en MK II (otro más).



Freeze: $\downarrow \rightarrow$ LP. Al ejecutar este movimiento, debes recordar que no puedes congelar 2 veces a un enemigo, ya que si ejecutas de nuevo este poder cuando él aún está congelado, el poder se regresará hacia ti.

Ground Freeze: $\downarrow \leftarrow$ LP

Slide \leftarrow +LP+LK.



Movimientos Finales

Fatality 1: $\downarrow \downarrow \downarrow$ HP. (Cerca del oponente)

Stage Fatality: $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ HP. (Cerca del oponente)



Green Ball: $\downarrow \rightarrow$ LP.



Teleport Punch: $\downarrow \leftarrow$ HP.
Nota: Este movimiento también se puede ejecutar al saltar.



Telekinetic Slam:
 $\leftarrow \downarrow \leftarrow$ HK.

ERMAC

Este misterioso Ninja hace por fin su aparición oficial después de que por mucho tiempo, se rumoró de su existencia en MK II. Ahora aquí lo tenemos, extremadamente peligroso y sin necesidad de ponerle clave para jugar con él.



Movimientos Finales

Fatality 1: Run, BIK, Run, Run, HK. (Cerca del oponente)

Fatality 2: $\downarrow \downarrow \downarrow \downarrow$ BIK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Stage Fatality: Run, Run, Run, Run, LK. (Cerca del oponente)

STRYKER

El desempeño de este personaje en el juego anterior no era muy bueno que digamos, pero ahora con la simple adición de un poder, ya es un poco más poderoso, lo malo de este poder es que, para que haga daño, lo tienes que marcar cerca del oponente.

Gun Shot: $\leftarrow \rightarrow$ HP. Grenade High: $\downarrow \downarrow$ HP.

Grenade Low: \downarrow LP. Low Baton: $\leftarrow \rightarrow$ LP.

Baton Throw: $\rightarrow \rightarrow$ HK.

Movimientos Finales

Fatality 1: $\downarrow \downarrow \downarrow$ BIK. (Cerca del oponente)

Fatality 2: $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ LK. (A 5 cuerpos de distancia)

Friendship: LP, Run, Run, LP. (A cualquier distancia)

Babality: $\downarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow$ HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ HK. (Cerca del oponente)

Animality: Run, Run, Run, BIK.
(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Movimientos Finales

Fatality 1: Presionando Run+Bik, $\uparrow \uparrow \leftarrow \downarrow$.
(A más de 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: $\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$ Run. (A cualquier distancia)

Friendship: $\leftarrow \rightarrow \leftarrow \downarrow$ Run. (A cualquier distancia)

Babality: $\downarrow \downarrow \rightarrow$ LK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: $\rightarrow \rightarrow \rightarrow$ HP. (Cerca del oponente)

Animality: Presionando LP $\leftarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$,
(A cualquier distancia)

SONYA BLADE

¡Qué extraño! Este personaje se prestaba como para hacerle varias modificaciones, pero solo le agregaron algunos combos en secuencias diferentes con las que ya puedes elevar a tu rival.

Energy Rings: $\downarrow \rightarrow$ LP. Leg Grab: \uparrow LP+Bik.

Square Punch: $\rightarrow \leftarrow$ HP. Bicycle Kick: $\leftarrow \rightarrow \downarrow$ HK.

SMOKE

Este es un personaje que se supone es secreto y solo te puedes enfrentar a él, pero hay un pequeño truco con el cual podrás seleccionarlo. Para hacerlo sigue estos pasos:



1) Primero, tienes que seleccionar al Smoke Robot del MK3. Este truco lo puedes hacer cuando vas a empezar un juego normal de MK o cuando vas a jugar en Vs. normal contra un compañero.

El hacer este truco no te permite escoger a un súper peleador, el Smoke clásico es bastante sencillo y tiene los mismos poderes que Scorpion.

2) Ahora, dependiendo el tipo de juego que hayas seleccionado tendrás que hacer una cosa: Para 1P escoge tu "destino" y en 2P espera a que aparezca la pantalla de Vs. En cualquiera de esos dos momentos (obviamente dependiendo del tipo de juego) debes presionar y mantener en tu control los siguientes botones: ←, HP, HK, BIK y Run. Esto es para el jugador 1, si el truco lo estás haciendo con el jugador 2 sólo tienes que cambiar ← por →.



3) Como siempre, si ejecutaste bien el truco el Smoke Robot se transformará en el Smoke Clásico. Lo bueno es que para el modo de 1P no habrá necesidad de repetir el truco en cada Round.



Spear: ← ← LP



Teleport: ↓ ← HP



Air Throw: BIK.
presionalo al saltar y
cerca del rival)



Movimientos Finales

Fatality 1: Run, BIK, Run, Run, HK.
(Cerca del oponente)
Babality: ↓ ← ← HP.
(A cualquier distancia)
Stage Fatality: → → ↑ LP.
(Cerca del oponente)

Bomb (Cerca): Manteniendo presionado LK, ← ← HK.

Bomb (Lejos): Manteniendo presionado LK, → → HK.

Teleport: → ↓ BIK.
(A puedes hacer en el aire)

Green Net: ← ← LK.

Air Throw: ↓ → BIK. Y cuando estés cerca del adversario LP.



Fatality 1: Presionando BIK, ↓ ↓ ↓ HP.
(de 3 a 5 cuerpos de distancia)

Fatality 2: Presionando BIK, ↓ ↓ → Run.
(Cerca del oponente)

Friendship: Run, Run, Run, ↑.

(A cualquier distancia)

Babality: → → ← HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: Run, BIK, Run.
(Cerca del oponente)

Animality: Presionando BIK, ↓ ↓ ↓ HP.
(Cerca del oponente)



CYRAX

Ningún cambio para este personaje, te seguirá fastidiando con su red y sus bombitas.

Movimientos Finales

Estos personajes son la novedad de la versión de SNES de este juego. Se supone que no puedes jugar con ellos en la versión Arcade pero aquí sí y por sus poderes, déjamos decirte que vas a pasar un muy mal rato si juegas contra un amigo, pues ellos tienen unos poderes bastante exagerados.

RAIN

Thunder: ← ← ← HP.
Eleva a tus rivales para que todavía los puedas golpear.



Control Ball: ↓ → HP.
Cuando este movimiento golpea a tu oponente, éste queda paralizado y tú lo puedes controlar con el Pad.



Super Kick: ← HK.

Este movimiento parece una patada alta normal, pero eleva bastante a tu oponente y hace que salga del otro extremo de la pantalla (ahí todavía lo puedes golpear).



NOGG SALBOT



Shadow: → → HK.
Con este movimiento mandas una sombra que agarra y arroja a tu rival. Como te has de imaginar tú todavía lo podrás golpear.

Teleport ↓ ↓
No es gran ciencia, sólo saltas por detrás de tu enemigo y lo agarras.

Dark Smog: ↓ → LP.
Cuando este poder golpea a tu oponente, hará que él no te pueda atacar por varios segundos. Una cosa de la que te debes cuidar, es de no volver a hacerlo cuando tu enemigo aún esté afectado pues ese poder se te regresará (típico síndrome Sub-Zero).



- 1 Fireball: ← ← HP.
2 Fireballs: ← ← → HP.
3 Fireballs: ← ← → → HP.
Hell Fire: → ← ← LK.

Este otro personaje tiene exactamente los mismos movimientos que el MK3, la gran diferencia es que ahora ya se puede transformar en más personajes (bastante obvio ¿no crees?).

Este personaje tiene la capacidad de transformarse por un corto periodo de tiempo en algún personaje si ejecutas la secuencia indicada a la mitad de un Round.



TRANSFORMACIONES

Recuerda que la transformación es por poco tiempo y que además en muchas ocasiones tendrás que ejecutar las secuencias muy rápido

Cyrax: Blk, Blk, Blk.

Ermac: ↓ ↓ ↓ ↑

Jade: → → → +Blk.

Jax: → → → LP.

Kabal: LP, Blk, HK.

Kano: ← → Blk.

Kitana: → → → Run.

Kung Lao: Run, Run, Blk, Run.

Liu Kang: → ← ← →

Nightwolf: ↑ ↑ ↑

Reptile: Run, Blk, Blk, HK.

Sektor: ↓ → ← Run.

Scorpion: ↓ ↓ ↓ LP.

Sindel: ← → ← LK.

Sonya: ↓ +Run+LP+BL.

Stryker: → → → HK.

Sub-Zero: → ↓ → HP.

Movimientos Finales

Fatality: Presionando LP, ↓ → → ↓ (Cerca del oponente)

Fatality: Presionando LP, Run, Blk, Run, Blk.
(Cerca del oponente)

Friendship: LK, Run, Run, ↓ (A cualquier distancia)

Babality: Run, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: ↑ ↑ ← LP (Cerca del oponente)

Animality: Presionando HP, Run, Run, Run.

(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

SHAGGY SUNG





TAX

Otro personaje al que no le hicieron nada. Creemos que se debe a que ya se sabe por si tiene muchos poderes y si le pusieron otro, sería exagerado.



- 1 Missile: $\leftarrow \rightarrow$ HP
- 2 Missiles: $\leftarrow \rightarrow \rightarrow$ HP
- Gotcha: $\rightarrow \rightarrow$ LP. (Prestana LP para darle más golpes)
- Ground Slam: \rightarrow +LP Cerca del oponente. (Prestana HP para darle más golpes)
- Ground Puand: Mantén LK por 2 segundos.
- Sliding Punch: $\rightarrow \rightarrow$ HK.
- Back Breaker: BIK. (prestálo al saltar y cerca del rival)

Movimientos Finales

- Fatality 1: Presionando BIK, $\uparrow \downarrow \rightarrow \uparrow$. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: Run, BIK, Run, Run, LK. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)
- Friendship: LK, Run, Run, LK. (A cualquier distancia)
- Babality: $\downarrow \downarrow \downarrow$ LK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: $\rightarrow \rightarrow \downarrow$ LP. (Cerca del oponente)
- Animality: Presionando LP, $\rightarrow \rightarrow \downarrow \rightarrow$. (Cerca del oponente)



KANO

A este personaje si le pusieron un poder más, ya que al perder no era suficiente con los que tenía. Seguramente alquien te hará enojar bastante (o tú la harás) ya que es un poco "cozador" este movimiento.



Movimientos Finales



- Fatality 1: Presionando LP, $\rightarrow \downarrow \downarrow$. (Cerca del oponente)
- Fatality 2: LP, BIK, BIK, HK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Friendship: LK, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
- Babality: $\rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$ LK. (A cualquier distancia)
- Stage Fatality: Presionando BIK, $\uparrow \uparrow \leftarrow$ LK. (Cerca del oponente)
- Animality: Presionando HP, BIK, BIK, BIK. (Cerca del oponente)

- Knife Throw: $\leftarrow \rightarrow$ HP.
- Knife Uppercut: $\downarrow \rightarrow$ HP.
- Kannon Ball: Prestana LK por 5 segundos.
- Up Kannon Ball: $\rightarrow \downarrow$ HK.
- Grab: \downarrow LP
- Air Throw: BIK. (prestálo al saltar y cerca del rival)



SEKTOR

Afortunadamente a este personaje si le hicieron algunas modificaciones para poder evitar que te traben, cosa que era la especialidad de este personaje.

- Teleport: $\rightarrow \rightarrow$ LK. (Lo puedes ejecutar en el aire)
- Missile: $\rightarrow \rightarrow$ LP.
- Himing Missile: $\rightarrow \downarrow \leftarrow$ HP.



Movimientos Finales



- Fatality 1: LP, Run, Run, BIK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
- Fatality 2: $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$ BIK. (de 5 a 7 cuerpos de distancia)
- Friendship : Run, Run, Run, Run, \downarrow (A cualquier distancia)
- Babality: $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$ HK. (A cualquier distancia)
- Stage: Run, Run, Run, \downarrow (Cerca del oponente)
- Animality: $\rightarrow \rightarrow \uparrow \downarrow$. (Cerca del oponente)



Movimientos Finales



Fatality 1: Run, Bk, Run, Bk, (A cualquier distancia)

Fatality 2: →→↙↓ HP.

(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: Run, LP, Run, LK. (A cualquier distancia)

Babality: ↓→→ HP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: ↓↓→→ LK. (Cerca del oponente)

Animality: Run, Run, Run, Run, Bk. (Cerca del oponente)

KUNG LAO

Ya que este juego se supone que es un "update", lo hubieran puesto movimientos nuevos a todos los personajes y no solo a los algunos. Kung Lao era un personaje muy bueno en MK II pero en los últimos 2 juegos solo es regular.

Hot Throw: ←→ LP

Teleport: ↓↑ (Y luego presiona cualquier botón de ataque para golpear)

Flying Kick: ↓+HK. (En el aire)

Spin: →↓→ Run. (Si presionas Run constantemente, seguirás haciendo el poder)

Este personaje se ha caracterizado por tener unos combos que le restan bastante energía, sobre todo con la combinación de sus poderes en el aire y sus patadas del combo en secuencia también es bastante bueno.

LIU KANG

High Fireball: →→ HP.

(Lo puedes ejecutar en el aire)

Low Fireball: →→ LP.

Lying Kick: →→ HK.

Bicycle Kick: Presiona LK por 4 segundos.



Fatality 1: ↓↓→→ LK. (A cualquier distancia)

Fatality 2: ↑↑↑ Run+Bk. (A cualquier distancia)

Friendship: Run, Run, Run, ↓+Run. (A cualquier distancia)

Babality: ↓↓↓ HK. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: Run, Bk, Bk, LK. (Cerca del oponente)

Animality: ↓↓↓↑ (de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Movimientos Finales

Movimientos Finales



Fatality 1: ↑↑↔→ Bk. (Cerca del oponente)

Fatality 2: ←↔↓ HP.

(de 2 a 3 cuerpos de distancia)

Friendship: Run, Run, Run, (. (A cualquier distancia)

Babality: →↔→ LP. (A cualquier distancia)

Stage Fatality: Run, Run, Bk. (Cerca del oponente)

Animality: →↔↓. (Cerca del oponente)



Arrow: ↓↔ LP.

Hatchet: ↓↔ HP.

Shadow Shoulder: →→ LK.

Soul Reflect: ←↔ HK.

NIGHT WOLF

Este es el otro "elemento manchado" del MK3 que regresa sin sufrir ninguna modificación, lo cual es un alivio para muchos.

SINDEL

Tampoco tenemos mucha novedad aquí. Los movimientos son los mismos, también las fatales.



Fireball: → → LP.
 Fireball: En el aire (Salto o Volando)
 ↓ LK.
 Float: ← ← → HK. (Para aterrizar presiona BIK)
 Sonic Scream: → → → HP.



Fatality 1: Run, Run, BIK, Run, BIK. (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
 Fatality 2: Run, Run, BIK, BIK, Run+BIK. (Cerca del oponente)
 Friendship: Run, Run, Run, Run, Run. (A cualquier distancia)
 Babality: Run, Run, Run, ↑. (Cerca del oponente)
 Stage Fatality: ↓ ↓ ↓ LP. (Cerca del oponente)
 Animality: → → ↑ HP. (A cualquier distancia)

Movimientos Finales



Harpoon: ← ← LP.
 Teleport: → → LK.

(Lo puedes ejecutar en el aire)
 Invisibilidad: ↑ ↑ Run. (Reapareces si te golpean o lo vuelves a ejecutar)
 Air Throw: BIK. (presiónalo al saltar y cerca del rival)

SMOKE

A este personaje ya lo puedes elegir sin necesidad de truco. A pesar de no ser muy espectacular, este personaje tiene varias jugadas que lo hacen ser muy peligroso cuando cae en manos de un TE (Arbador Experto).

Fatality 1: ↑ ↑ → ↓. (A cualquier distancia)
 Fatality 2: Presionando Run+BIK, ↓ ↓ → ↑.
 (de 2 a 3 cuerpos de distancia)
 Friendship: Run, Run, Run, HK. (A cualquier distancia)
 Babality: ↓ ↓ ← ← HK. (A cualquier distancia)
 Stage Fatality: → → ↓ LK. (Cerca del oponente)
 Animality: ↓ → → BIK. (de 3 a 5 cuerpos de distancia)



Movimientos Finales

ULTIMATE FIGHTS

Bien, a fin de cuentas te podemos decir que este es un buen juego, aunque en el poco tiempo que lo tuvimos, nos pudimos dar cuenta de algunos detalles bastante extraños y que esperamos que los corrijan para la versión final. Por ejemplo: Aunque en esta versión ya está disponible desde el principio el Smoke Robot, puedes hacer que aparezca en la pantalla del título del juego si haces el truco para sacarlo en MK3 (un gran error).

Ya que estábamos revisando algunos bugs que teníamos para MK3, vimos algunos en UMK3 y pudimos ver que sí salían. Hay que tomar en cuenta que este juego, al tener más personajes, también podría tener más bugs (ya lo veremos después).



GAME VISTAZO A:



Esta es la aventura de un caballero que eliminó a un Dragón y así desapareció el mal... El nombre del

caballero era Sir Bowen y era el protector de Einon, hijo del Rey Freyne.



Hace años, el joven príncipe fue mortalmente herido mientras trataba de salvarle la vida al Rey durante una batalla contra aldeanos rebeldes.

Con el propósito de salvarlo, su madre, la reina Aislinn llevó al agonizante muchacho con



un dragón llamado Draco.

El dragón le dio al príncipe la mitad de su propio corazón e hizo que estuviera sano otra vez. Desde ese día, Einon estuvo embrujado con el mal.



Sir Bowen juró cazar y matar a todos los dragones hasta que encontrara a aquél que convirtió al joven príncipe en un malvado. Sólo así podría descansar.



Así comienza la historia de este juego que "está basado" en la película que tiene el mismo nombre. Decimos "está basado", ya que el juego tiene muchas escenas que no tienen absolutamente nada que ver con la trama original (tal es el caso del Nivel 6). Este juego tiene algo de RPG, algo de acción y algo de laberintos a lo largo de 8 niveles, de los cuales hay unos muy cortos y otros muy largos.



YOU SEE A HORN

"HARR! THE BRANE HAYGHT SIR BOWEN GRACES HE WITH HIS PRESLENCE. I'VE HONORED H'FLOD."

"STOP FOLLOWING ME!"
"DO YOU WANT WHERE I CAN FIND THE DRAGON?"

• "GREETINGS, FRYNE, CAN YOU LEAD ME SOME HONEY?"

YOU SEE A FARMER

"THERE'S A GREAT BASTY BEASTIE THAT LIVES ON THE OTHER SIDE OF THE FOREST. HE HELPS HIMSELF TO MY SHEEP EVERY 50 AFTER."

• "I SHALL FIND THE BEAST AND SLAY IT AT ONCE!"

"WHY, HE SHOULD A BET TOO BIG FOR ME."

Al decir que tiene algo de RPG, nos referimos a que tienes que moverte por todo el escenario (que presenta una vista tipo Doom, sólo que la animación es un poco cortada) para encontrar algunos objetos que te podrán servir a lo largo del nivel (una vez que termines tu misión, todo aquello que llevabas lo pierdes, de hecho lo pierdes cada vez que pasas de una parte del nivel a otra) y toparte con los aldeanos que te dirán cosas de interés para tu misión.

Al comenzar cada parte de un nivel, lo primero que tienes que hacer es encontrar el mapa de la región, claro que puedes no encontrarlo y jugar sin este para hacer tu misión un poco más difícil (sobre todo en los bosques).



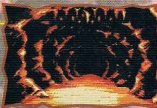
Existen aldeas donde tendrás que entrar en las casas para obtener más información o cambiar los items que encuentres por otros más valiosos como más información.

También existen casas que están retiradas de la aldea donde normalmente podrás encontrar gente dispuesta a darte todo con tal de sacarte del apuro.



Y aquí es donde entra lo de que tiene algo de acción. La mayoría de las veces que tengas que utilizar un tono de voz más alto, tendrás que vértelas cara a cara con el tipo que no entienda, en un duelo de espada con el arma que posea el individuo en cuestión.

Lo de Laberinto se refiere a que existen partes de los niveles que se desarrollan dentro de un bosque, un calabozo o un pasaje secreto. Aquí también existe mapa del lugar, y si no lo llevas es fácil perderse, ya que tienes muy pocas referencias debido a que casi todo es igual y podrías estar dando vueltas en un cuadrado sin que te fijes.



Después de pasar un nivel de bosque, (a excepción del primero y otro más) tendrías que vértelas con un dragón que te atacará con fuego y a mordidas. Aquí tendrás que hacer uso de tu habilidad para derrotarlo y obtener el password del siguiente nivel.

Como puedes ver, Dragon Heart es un título que presenta 3 géneros de juego juntos. Cuenta con la opción de password y tiene buenos gráficos. El reto es bastante bueno, sobre todo sin el mapa y parece ser que tendremos que dar la ubicación de todos los mapas (más pronto de lo que crees). Lo único que tiene mal es la música es que está un poco aburrida, de ahí en adelante está bastante bien, por lo que te recomendamos darle una mirada. Si tú viste la película, notarás que muchas cosas no salen en ella y otras tantas no salen en el juego, pero eso no le afecta en nada.

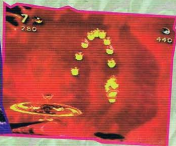


INFORMACION SUPERNESESARIA

MAUI MALLARD

Una isla del pacifico, muchos peligros y un detective privado que usa camisa.

No, definitivamente no estamos hablando de Magnum aunque todo indique que sí, lo que estamos haciendo es describir lo que vamos a encontrar en el segundo juego que Nintendo y Disney Soft lanzarán en conjunto para el SNES este mes.

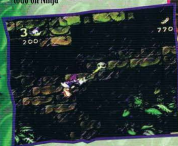


En este juego manejas al pato Donald quien debe resolver muchos de los misterios que hay en la isla en la que habita. Al principio lo manejarás en su identidad normal que es la de un Detective privado que utiliza una pistola lanza pintura como arma, pero conforme vas avanzando en el juego, él cambiará de identidad y se convertirá en un Ninja que tiene como arma un bastón el cual también ocupa para muchas otras cosas.

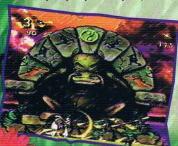
Con cada una de sus personalidades, Donald tiene diferentes modos de ataque. Como se mencionó en un principio al estar en su personalidad de Detective, Donald ataca con su pistola la cual tiene diferentes modos de disparo. Cuando Donald está convertido en todo un Ninja



puede trepar por las paredes, atacar con su vara y colgarse de ciertos puntos para alcanzar lugares inaccesibles. Como siempre pasa en este tipo de juegos, debes estar muy atento para ver qué personalidad usas y en qué momento.



Al final de cada uno de los niveles te vas a enfrentar a un jefe. Cada uno de ellos es más susceptible a los ataques del Donald Detective o del Donald Ninja. También hay casos en los que los puedes atacar con cualquiera de los 2 modos, así que elije el que más te guste y a dardes.



En cada una de las misiones del juego encontrarás muchos Items, pero también entre las cosas que vas a encontrar son unas joyas que al tomarlas irán aumentando un marcador de porcentaje llamado "Loot". Esto indica que tienes que tomar el mayor número de joyas posibles para obtener un alto porcentaje de Loot y así al final de cada nivel, poder entrar a un nivel de Bonus en el que participarás para ver si puedes sacar el password del nivel (¡Qué crueldad!).



Cada uno de los niveles de este juego tiene diferentes clases de peligros, por lo cual debes poner mucha atención, pues en algunos hay que buscar la salida del nivel, enfrentarse



a los nativos de la isla o escapar de un volcán de lava. Esto hace que el juego, aunque es algo lineal, no sea monótono como otros títulos del género.



Este es sólo un pequeño previo de este juego del cual seguramente hablaremos más a fondo en próximos números de la revista, mientras podemos decirte que éste es un buen juego ya que tiene excelentes gráficos y un buen reto. Su gran problema es que la movilidad es extraña y que dificulta acostumbrarse a ella, además de que si cambias constantemente de dirección haces que el "Scroll" se mueva muy rápido (lo que causo que Ryo se mareara).

INFORMACION SUPERNECESARIA



Si estabas buscando un juego que tuviera bastante variedad te tenemos una buena noticia, pues próximamente podrás conocer un nuevo título para el SNES llamado Kirby Super Star. Este juego contiene 9 juegos diferentes (unos más complejos y largos que otros, pero a fin de cuentas, bastante divertidos). Seguramente has de estar esperando a que comencemos a hablar del juego en lugar de escribir introducciones sin sentido, así que mejor pasemos a ver qué tanto tiene este juego.

Para empezar, ya dijimos que Kirby Super Star tiene 9 diferentes juegos, pero no todos están disponibles desde el principio, conforme vayas avanzando y completando algunos de ellos, podrás entrar a otro nuevo y así hasta que puedas abrir los 9 juegos en total. El juego cuenta con batería y 3 archivos en los que podrás ver el porcentaje que has completado del juego.



Antes de entrar a cada uno de los juegos verás una pantalla en la que hay una breve descripción del juego, el récord de la escena además de la dificultad, la cual está marcada con estrellas (entre más estrellas, más difícil es el juego).



KIRBY SUPER STAR

Manejando a Kirby



Al principio veremos que Kirby conserva la gran mayoría de sus movimientos básicos, como correr, volar, arrastrarse y comerse a sus enemigos para copiar sus habilidades; pero además de esto, tiene una serie de movimientos nuevos que podrás ver en una pantalla especial que obtendrás con simplemente presionar Start en el control Pad.

- V: Inhaling
- ↑: Spitting out
- II: Jump/Flouring
- II: Copy an enemy
- Return a helper
- Void a copy

Super Game

Como en anteriores juegos, tú puedes adquirir los poderes de un personaje con solo absorberlo y comiéndotelo (al absorberlo presiona el botón A), esto te permitirá adquirir nuevas habilidades dependiendo de las habilidades que tenga este personaje, por lo que tendrás que conocerlos a todos muy bien.





Sin embargo, este juego cuenta con una nueva opción que consiste en hacer que alguno de los enemigos te acompañe, lo cual es bastante útil pues es como tener dos poderes en uno. Para lograrlo, primero debes obtener los poderes de alguien

como lo ejemplificamos antes.



Ahora, si presionas el botón X liberarás al personaje del que adquiriste el poder y a ti te deja como Kirby normal,

lo que significa que puedes obtener otro poder si así lo deseas.

Ahora Kirby puede tener otro poder y además ser auxiliado, lo que lo hará más poderoso.



Bueno, pero ahora veamos los 9 diferentes juegos que tiene Kirby Super Star

SPRING BREEZE



SPRING BREEZE

junto a sus secuaces han robado toda la comida de este sitio. Así que como en

Nuevamente hay problemas en Dream Land, ya que el rey Dedede una noche y en otras ocasiones, Kirby debe de ir a rescatar la comida antes de que todos los habitantes de Dream Land sufran por su falta (de la comida, no de Kirby).

Este juego es bastante parecido a anteriores títulos de este personaje, en donde él debe avanzar por escenas llenas de enemigos (y uno que otro cuarto escondido por ahí) para así al final, enfrentarse al jefe del nivel.

Para los que ya han jugado los otros juegos (de aventuras) de este personaje, no tendrán pero ningún problema en terminar las 4 escenas que componen Spring Breeze. Este juego es tan parecido a anteriores (si, ya lo

dijieron *&#%%) que hasta algunos jefes famosos regresan, como el árbol que te arroja manzanas y te sopla o Lololo y Lalala.

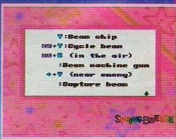




Pero eso no es todo, ya que otra cosa que puedes hacer es compartir el poder que tienes con el de tu enemigo, así que si el que te viene ayudando es un total inútil le

puedes pasar tu poder y él lo tomará y se convertirá en el personaje del que lo tomaste.

Por cierto, cada poder tiene una gran variedad de movimientos diferentes, para saber cómo se hacen, sólo presiona Start y aparecerá una pantalla con una breve explicación del poder y los movimientos.



Además de todo lo anteriormente expuesto, también existe otra clase de poderes que obtienes al eliminar a cierta clase de enemigos. Generalmente estos tienen mucho poder (¡qué ob-

viato!) y afectan a todos los enemigos en pantalla. Lo malo de estos poderes es que su uso está limitado y sólo los podrás usar de una a tres veces.



DYNA BLADE

Un día que parecía común en Dream Land, se vio opacado cuando una extraña ave apare-

DYNA BLADE

ció en el cielo y comenzó a devastar los bosques. Su nombre es Dyna Blade y ha hecho su nido en la montaña más alta de Dream Land, así que hasta ahí es donde tiene que llegar Kirby para derrotarla y así evitar que siga devastando los bosques.



En este juego tienes que encontrar 5 plumas de Dyna Blade que están repartidas en Dream Land, para que así puedas ir con este enemigo a derrotarlo. La mecánica del juego es bastante parecida a Spring Breeze, pero con la diferencia de que aquí, cada escena está indicada en un pequeño mapa y para poder llegar a todas las escenas, primero tienes que abrirte paso (terminando la escena que esté en tu camino).



Una de las ventajas que encontrarás en este juego, es que si necesitas un arma específica para poder pasar una parte de alguna escena, cuentas con un lugar especial en el que podrás ir



a tomar el arma que necesitas. Este modo de juego es un poco más complicado que Spring Breeze pero tampoco creemos que te vaya a dar mucho problema.

REVENGE OF THE METALKNIGHT



una presión extra además de lidiar con los enemigos y



sante de este modo de juego, es que conforme vas avanzando por la fortaleza del Metaknight,



Este juego le da un giro bastante interesante a los anteriores de Kirby, pues aquí tienes un tiempo límite en esta escena, también te podemos decir que el modo de juego es igual al de Spring Breeze y Dyna Blade (en la forma de obtener poderes). Otro aspecto interesante de este modo de juego, es que conforme vas avanzando por la fortaleza del Metaknight,

aparecerán algunos diálogos en la parte de abajo de la pantalla, en donde los enemigos harán algunos comentarios al respecto de tus logros y muchas veces hasta te darán Tips involuntarios. Este juego es de mucha acción y tiene un nivel decente de dificultad, además de que los "Cinema Displays" que se van presentando están bien hechos.

Este juego es de mucha acción y tiene un nivel decente de dificultad, además de que los "Cinema Displays" que se van presentando están bien hechos.

REVENGE OF METAKNIGHT

Una nueva amenaza ha llegado a Dream Land, pues el temible Metaknight ha cons-

truido una terrible máquina de destrucción, con la cual piensa (¿adivinen qué?) destruir Dream Land de una vez por todas. El único héroe de este sitio, se dirige hacia dicho aparato para destruirlo antes de que algo terrible pase.



MILKYWAY WISHES



Un día el sol y la luna comenzaron a pelear entre sí, lo que ocasionó que el caos reinara en Dream Land. Como es costumbre, todos los habitantes le pidieron a Kirby que solucionara este terrible conflicto, pidiéndole ayuda al cometa Nova. Las leyendas decían que si uno era capaz de acercarse a este cometa, podían pedirle un deseo, lo cual parecía la solución lógica al conflicto



entre el sol y la luna.

Este es otro de los mejores juegos que vas a encontrar dentro de Kirby Super Star. La mecánica es básicamente la misma que



los juegos de Kirby, pero con la ligera diferencia de que aquí no adquieres poderes al comer a los enemigos, sino lo que tienes que hacer es eliminar a algunos de los rivales, para así obtener los poderes, los que podrás seleccionar y usar a la hora que quieras.



THE GREAT CAVE OFFENSIVE



Para relajarse un poco de todas las veces en las que Kirby ha tenido que salvar Dream Land, ha decidido ir a explorar

THE GREAT CAVE OFFENSIVE

algunas cavernas de esta área, en donde se rurea que hay una gran cantidad de tesoros ocultos, así que él espera poder entretenerse un buen rato, no perderse y ¿por qué no? encontrar algunos de estos tesoros.



Este es un juego que nos gusta bastante, pues nos recuerda un poco (o mucho) juegos

de aventuras tipo Metroid. Básicamente en este juego tienes que explorar una gigantesca cueva para así encontrar todos los tesoros ocultos. Lo interesante del asunto es que los tesoros están escondidos (obviamente) y para encontrarlos tendrás que usar las muchas habilidades que puede adquirir Kirby al



engullirse a sus enemigos. Así pues, encontraremos que para tomar algunos tesoros, tendrás que escalar paredes, romperlas o hasta derrotar temibles jefes que están esparcidos en la escena.

Otro aspecto interesante de este juego, es que para poder grabar tus avances también tendrás que encontrar los cuartos en donde están los Switchs que sirven para este propósito.



Definitivamente uno de los juegos más entretenidos de los 9 del cartucho.



En este juego tienes que viajar de planeta en planeta del sistema solar de Dream Land (o al menos eso parece), para así obtener las estrellas

que harán que puedas pedirle el deseo al cometa Nova. De esta manera, conforme vayas obteniendo cada una de las estrellas de los planetas, podrás avanzar a cada uno de ellos.



Además tiene bastantes sorpresas, una de ellas es que en algún momento cambiará el modo de juego y te pondrás al mando de una nave en un juego tipo "Shooter".



GOURMET RACE™



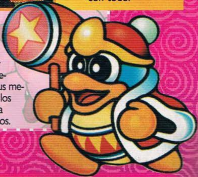
Este más que un modo de juego, parece uno de los 3 Bonus que hay dentro de él, pues aquí lo que tienes que hacer es recorrer (lo más rápido que puedas) las tres escenas con las que cuenta esta prueba, para así poder tomar la comida que está en tu camino y a la vez llegar antes que el Rey Dedede a la meta. El ganador de la prueba será el que junte más puntos basados en la comida y el sitio que ocuparon en las tres carreras. Como te podrás imaginar la cosa no es así de simple como la describimos antes, pues además de que deberás mantener una buena velocidad, tendrás que cuidarte de los muchos obstáculos que vas a encontrar: Lo

bueno es que este juego tiene un modo especial para practicar y en el que se darán grabados tus mejores tiempos en los que recorres cada uno de los circuitos.

GOURMET RACE



Rey Dedede también tenía el mismo propósito en mente. Al encontrarse ante la misma situación, ambos deciden jugar la comida en una pequeña carrera, en donde el ganador obviamente podrá quedarse con todo.



Ahora veamos los 3 niveles de Bonus que tiene el juego. Cada uno de estos niveles se irán abriendo con forme vayas avanzando en los otros juegos.

MEGATON PUNCH



Este nivel de Bonus servirá para practicar tu "Timing" o exactitud a la hora de presionar un botón. Aquí lo que tienes que hacer, es destruir una roca y hacer que la grieta que ocasiones en el piso, llegue más lejos que la de tu oponente, para eso deberás presionar el botón B en tres momentos precisos: el primero de ellos es cuando la línea de poder esté arriba; el segundo cuando el par de miras estén lo más unidas posibles y el tercero cuando el péndulo pase lo más cercano al punto indicado. Entre más exacto seas al presionar el botón, tu golpe será más fuerte y la grieta llegará más lejos. El juego tiene la particularidad de ser para uno o dos jugadores y tiene tres niveles de dificultad a la hora de competir contra la máquina.

Si el otro bonus era de exactitud, éste es de rapidez, ya que el Samurai Kirby se encontrará con sus más terribles enemigos en un paraje solitario. Después de verse fijamente a los ojos, Kirby deberá atacar a su enemigo antes de que él intente lo mismo, para lo cual deberás presionar el botón B en el momento en el que aparece el símbolo de admiración en la pantalla. Debes tener mucho cuidado ya que si lo haces antes, te marcarán una especie de falta y si te tardas mucho... los resultados son imaginables. Al igual que en Megaton Punch aquí tienes 3 niveles de dificultad.

SAMURAI KIRBY



Bueno, es la hora de dar un comentario final sobre este juego, pero creemos que después de lo que acabas de leer sale sobrando decir que este título es bastante bueno, que tiene excelentes gráficos, muy buena movilidad y que te dará bastantes horas de entretenimiento gracias a la amplia variedad de juegos que contiene. Sólo lo mencionamos aquí, por si alguien no se había dado cuenta de eso.

THE ARENA



De este bonus no te podemos hablar mucho, pues es el último que obtienes en el juego y a la vez es el más difícil. Sólo te podemos decir que únicamente los jugadores más experimentados podrán llegar ahí y eso es justo... pues son los únicos que tienen oportunidad de terminarlo.



SECCIÓN RPG

Tú perdonarás el que yo Spot, no me haya presentado en los últimos números, pero Super Mario 64 no respeta edades, razas o gustos de videojuegos.

Por lo pronto dejaremos las excusas a un lado y hablaremos de algunos juegos en esta sección (para variar el monopolio de Super Mario RPG)

Lufia II: The Rise of the Sinistrals

Recuerdo que uno de los primeros títulos RPG que tuve la oportunidad de analizar en la revista fue la primera parte de este juego. En ese análisis hablábamos de que comenzabas con lo que sería el final de un juego, y que en este caso es lo que pasa casi al final de Lufia II (la historia de Lufia II es antes de lo que ocurre en Lufia I y los héroes que conoces al principio de Lufia son los que manejas en Lufia II).



Por pura cuestión de lógica, este juego es mucho mejor que el primer Lufia, pero también es muy difícil de conseguir, pues en esta ocasión lo distribuye Natsume en lugar de Taito y hay que recordar que

Natsume siempre saca sus juegos en pocas cantidades. Lufia II es un juego que se parece bastante en la cuestión RPG a su antecesor, pues encontramos cosas como la vista del juego (en combate y cuando estás recorriendo el mundo), la forma en la que atacas a tus enemigos con magias (no tan espectaculares como en los juegos de Square, pero lo intentaron), también tenemos nuevos elementos, como la incorporación de personajes controlados por la CPU



de clase si les das a comer algunas armas o Items que no te sirvan y te las pidan. Otro elemento nuevo que encontramos en este juego es que al entrar a los clásicos laberintos o torres, cambia el modo de



juego, ya que puedes usar algunos implementos que vas encontrando como bombas, ganchos y martillos los cuales son indispensables para poder avanzar, pues habrá sitios en los que tendrás que abrir huecos en las paredes o llegar a algún lugar por el que normalmente no podrías cruzar (algo así como en Zelda para el SNES).

Otra cosa a notar dentro de los laberintos, es que los enemigos no te los encuentras al azar como en el mapa



dentro de las pantallas de batalla, estos personajes se llaman "Capsule Monsters" y te los vas encontrando en el camino, ellos también ganan experiencia y puedes hacer que cambien

del mundo en general, sino que aquí ves gráficos de monstruos que se mueven a diferentes velocidades y si te acercas mucho a ellos entras a una batalla.

En este juego no todo es pelea, pues en los



aberintos también tendrás que resolver algunos acertijos y



Puzzles que han puesto los programadores como reto adicional. Esto es muy bueno, pero el problema es que algunos están difíciles y te hacen tormentarte por un buen rato.

En este RPG encontraremos que deberás viajar por todo el mundo para averiguar por qué los monstruos se han vuelto tan violentos en los últimos días, lo que te llevará a conocer mucha gente que se unirá a tu equi-

po y además a algunos los tendrás que ayudar. La historia es buena, pero los diseñadores pusieron (al igual que en el primero) algunos diálogos sin mucho sentido que digamos.



Ya para finalizar les puedo comentar que este juego es bastante largo y que me tomó aproximadamente 35 horas terminarlo, pues son muchas las misiones que deberás cumplir antes de enfrentarte al jefe final de este juego.

Sword of Hope

Si tienes GB y te gusta este género, seguramente habrás conocido este título para el sistema portátil que salió ya hace algún tiempo, pero si no lo conociste tienes una muy buena oportunidad, ya que Game Latin (representante oficial de Nintendo para Latinoamérica) ha lanzado una reedición de este juego pero con la ventaja de que está en español, lo cual está bien para la gente que siempre ha querido jugar un título de estos pero que la barrera del idioma siempre se lo impedía.

LV: 8 PS: 31 PM:31



CICLOPE1
AGUANTABA 21
PUNTOS DE DAÑO.

LV: 8 PS: 38 PM:34



GOLD: 248
EX: 742

HUM... POR AHORA,
EL MURO NO PARECE
DERRUMBARSE.

tienes que hacer: la primera es explorar el amplio mundo que encontramos en este juego, el cual visualizarás por pequeñas pantallas, en cada una de estas, podrás ejecutar ciertas acciones como mirar, usar hechizos, golpear las cosas y demás, para descubrir los artefactos que te ayudarán en tu misión.

En esta pantalla también podrás ver un grupo de flechas que indica la dirección a la que te puedes mover, lo cual indica que debes tener muy buena memoria para recordar a dónde fuiste o de dónde vienes, o de plano, dejarte de problemas y hacerte un mapa para no perderte y apuntar lo importante.

En este juego controlas a un joven príncipe de nombre Theo, quien debe recuperar su reino el cual le ha sido arrebatado por un cruel Dragón y para vencerlo deberá buscar por 3 tierras los elementos suficientes que le ayuden en su difícil misión, entre los que están la espada de la esperanza, la cual es la única arma con la que podrá dañar al Dragón.

En este juego hay 2 cosas básicas que

LV: 12 PS: 63 PM: 34



GOLD: 158
EX: 1901

MOVER	SETO
	MIRAR USAR
	ABRIR MAGIA
	PEGAR PODER

La segunda cosa importante dentro del juego son las batallas contra los enemigos, los cuales encuentras al moverte.

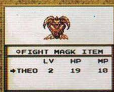
LV: 12 PS: 52 PM: 36



FUEGO 1 AGEFIRE1
FUEGO 2 AGEFIRE2
FUEGO 3 OAGEFIRE3
FUEGO 4 RAYO 1

Al pelear contra un monstruo, la pantalla cambia y podrás ver un gráfico del enemigo al que estás enfrentando, su nombre y la cantidad de energía que tienes. Aquí no tenemos muchos efectos gráficos, así que sólo sabrás qué ataque estás usando en su contra o con cuál te ataca, mediante una descripción en la pantalla de texto que se ve en la parte de abajo.

Como dijimos, aunque este no es un título muy nuevo, sí es una buena opción para las personas que no hablan inglés (pero donde lo vayas a comprar, revisa que realmente sea la versión en español, seguramente no va a faltar quien te quiera vender la de inglés).



gráficos han sido mejorados (los pocos que se alcanzan a ver bien), la trama del juego es un poco más profunda y además ya podrás controlar a 3 personajes contra uno solo que hay en el primer juego. Otro punto importante es que este juego tiene batería (Sword of Hope se maneja con Password) lo cual te permite guardar tus avances casi en cualquier punto del juego.

Por lo mismo de que aquí tenemos más personajes, también te vas a enfrentar a enemigos más poderosos y en mayor cantidad que en el primero.

Por cierto, la mala noticia, es que Kemco tiene pensado lanzar una producción muy limitada de este cartucho, pues ahora están apostando todas sus cartas a su juego de Top Gear Rally para el N64, así que si tienes la oportunidad de tener este título no la desperdicies.

SUPER MARIO RPG

¿Y qué dijiste?, ¿que iba a meter esta sección y no iba a mencionar este juego?, pues te equivocas, aquí tenemos un detalle muy curioso que no habíamos mencionado anteriormente.

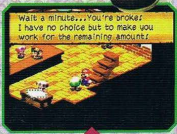


Si has llegado a Marrymore, sabes que ahí hay un hotel en el que puedes escoger una habitación de lujo y que te cuesta 200 GP la noche, pero si recuerdas bien, te puedes quedar ahí sin necesidad de bajar a ver



al administrador del hotel con sólo apagar la luz del cuarto.

La cuestión es la siguiente, si te quedas varias veces y no tienes mucho dinero, el administrador te exigirá cuando te quieras ir, que le pagues por las noches extras que te quedaste y si no tienes dinero te pedirá entonces que cubras tu deuda itrabajando como botones, por lo que tendrás que llevar a varios huéspedes hasta su habitación y olvidate de recibir propina. Ya después de un rato, él te dejará ir, pero es algo muy divertido lo que pasa en este sitio.





MK Club



Juega contra el CPU usando a Shao Kahn o a Montaro

De nuevo tenemos esta sección con nuevos bugs que te harán pasar un rato agradable o harán que se te ocurran nuevas ideas para nuevos bugs.

Para este truco necesitas activar las opciones de Enable Pause en Kool Stuff, Enable Motaro en Kooler Stuff y Enable Shao Kahn en Scotts Stuff.

Realiza el truco que dimos anteriormente en Club Nintendo. Por si no tienes la revista, tu perro le arrancó precisamente esa hoja, estabas comiendo y le cayó alguna sustancia a ese pedazo, tu hermanito utilizó esa hoja para recortar palabras para su tarea (o tal vez recortaste ciertas palabras para escribir un mensaje de amenaza o rescate) o quién sabe qué más, aquí, te lo ponemos otra vez (el truco).

Si todo lo hiciste bien, saldrá la pantalla de "Choose your destiny" y tendrás 30 continues.

En la pantalla de selección de jugador, realiza Stealth Select (rotar el control pad 360° en dirección de las manecillas del reloj) con ambos controles.

Ahora ambos jugadores deben posicionarse en el mismo peleador y esperar a que se acabe el tiempo de selección.



Finalmente, ya que estés jugando contra la computadora, pon pausa con el Control 2 y presiona Start con el Control 1, así saldrá otra vez la pantalla de selección de personaje y podrás escoger a Shao Kahn o a Motaro y pelear contra la computadora.



Ahora la pregunta es ¿qué sucederá si Motaro se revela y le gana a Shao Kahn? ¿y si Shao Kahn decide ganarse a sí mismo? ¡qué paradoja!... Averigüalo y ya no tendrás esa inquietante duda.



Ahora, ya que lo probaste, decidiste aguantarte y continuar o sólo estás leyendo esto para matar el tiempo, te vamos a dar más bugs.

¿MERCY?

Aquí necesitas **DESACTIVAR** Quick Finish de Kooler Stuff. Escoge a Cyrax o a Sektor. Llega al 3er Round y deja a tu oponente en Danger.



A continuación pégame para que salga el mensaje "Finish Him!" o "Finish Her!". Si eres Cyrax, aléjate y lanza una bomba lejana (deja presionado LK mientras presionas \rightarrow , HK) e inmediatamente realiza el Mercy y te preguntará ¿Mercy?.

Además la música no será la misma.



Si eres Sektor ¿adivina qué poder tienes que hacer?, pues Homming Missile \rightarrow \leftarrow , HP



Este y otro truco más los mandaron algunos amigos El otro truco por ser el mejor de todos lo dejamos al final (eso no quiere decir que el primer truco sea una mugre, para nada o ¿quizás no te gustó?).

Así que continuemos con otros bugs chistosos.

PARA LOS SIGUIENTES BUGS SE REQUIERE:

Kool Stuff: Enable Pause **Kooler Stuff:** Quick Finish (y una habilidad para poner pausa en el momento preciso).

Existen ciertos poderes que son dobles o triples (como el de Shang Tsung) o que al momento de pegar bajan energía y la animación sigue (por ejemplo, el Knife Uppercut de Kano).

Este tipo de poderes ocasionan ciertos bugs si presionas **Start** para poner pausa en el instante preciso que es cuando sale el mensaje de "Finish Him!" o "Finish Her!", así que sólo falta saber cómo.

Empecemos con Jax. Cuando le quede Danger de energía a tu oponente, marca Double Arm Missile (\rightarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow , HP) y cuando haga contacto el primer misil y aparezca el mensaje Finish Him/Her, pon Pausa y presiona el botón A, quita la pausa y Jax se acercará a su oponente.



\rightarrow \rightarrow \leftarrow \leftarrow , HP

Start y luego presiona A

quitar Pausa



Ahora, aquí pueden ocurrir 2 cosas: puede que Jax realice el Friendship mientras el oponente se cae.

O puede que el poder se quede suspendido, el oponente mareado y tú saltando.



Esto depende de contra quién pelees, ya que con ciertos personajes no sale. Con Kano puedes hacer lo mismo con el Knife Uppercut (↵ + HP)



Con el Choke Hold (↵ + LP)

↵ + HP

Start y luego presiona A

quitar Pausa y ...



Para Smoke haz Hook (↵ + LP) y mientras todavía lo tira, presiona R o B.



HOOK

PAUSA

quita la pausa mientras presionas D o B



Con Night Wolf realiza ↵ + LP para que salga el Green Hatched así

↵ + LP para que salga Arrow así.



Con Kabal haz Blade
↵ + Run, pon pausa y presiona un botón.

Y con Kung Lao realiza el Hat Throw (↵ + LP) y al hacer contacto, pon Start y A para que salga algo curioso o sólo un punto.



*Como ves, el principio de estos bugs es lanzar un poder, poner pausa, dejar presionado un botón mientras quitas la pausa y ¡listo! Recuerda que contra algunos personajes no pasa nada y contra otros **no** sucede lo **esperado** dependiendo de qué personaje seas.

Otro bug (que funciona con Quick Uppercut Recovery de Scotts Stuff) es con **Liu Kang**. Conéctale un Uppercut a tu oponente y antes de que caiga, realiza Bike Kick (**A**, por **5 segundos**). Así verás cómo sale una parte del piso arriba de la pantalla o una franja negra en el caso del escenario Rooftop.



ANTES DE PASAR AL TRUCO ESTELAR, UN TRUCO SENCILLO Y UNA PREGUNTA.

Si juegas con **Kabal** y haces Blade (**←←←+Run**) y cuando sale la sierra te hace un agarrón, de manera que la sierra alcance a tocar a tu oponente antes del agarre o mientras lo realiza, no te pasará nada.



Pregunta: Tal vez ya te haya tocado que (con la opción "Quick Finish" prendida) cuando le ganas a tu oponente, éste sigue vivo y te golpea sin que él pueda hacer poderes. *¿Ya te ha tocado hacer el Friendship de Stryker mientras tu oponente queda vivo?* Si golpeas a Stryker mientras todos corren y ambos se mueven por el escenario, algunos personajes saldrán corriendo al revés.

SOUND TEST

Otro truco más. Si presionas **A, Y, B, X** en la pantalla del menú, sale el SOUND TEST. Este truco se supone que debió haber salido en el Mortal Kombat Klub pasado, pero pues, ya sabes cómo somos los que hacemos la revista, nos gusta meter la pata.



nado **A** y marca **→→→X**, para una bomba lejana y luego derecha, abajo **L**, para hacer el teleport. Realiza esto lo más rápido que puedas y si la red



Este otro bug nos lo mandó José Patiño Cruz "**Black Soul**".

Elige a Cyrax y al pelear contra cualquier personaje, marca **←←←**, **A** para hacer Green Net, deja presio-



capturó al oponente, Cyrax desaparecerá hasta que el oponente realice un agarrón.

También el escenario saldrá todo movido y lo notarás al caminar de un lado al otro de este.

Ahora sí, aquí va el truco estelar. Si decidiste saltarte los demás bugs por ver éste, te recordamos que uno de los valores más importantes que un verdadero videojugador debe tener es el de la paciencia, acompañada de la perfección. Sólo sabiendo esto, podrás disfrutar verdaderamente de tus logros.

Y para aquéllos que ya no se aguantan o ya leyeron los demás trucos, aquí les va:

Si estabas triste porque Johnny Cage no salió en MK3 (ya que él era el causante de tantos bugs), alégrate ya que **Kabal** llegó para sustituirlo.



- 1) Activa Max Fatality Time en Kool Stuff.
- 2) Escoge a algún personaje y a **Kabal**.
- 3) Al llegar al round decisivo, deja a **Kabal** con poca energía y llévalo a una orilla.
- 4) Ahora **Kabal** debe realizar el **Blade** (← → + Run) mientras el otro jugador lo elimina al momento de que salga la sierra. Con esto la sierra desaparecerá, pero seguirá en el lugar donde se quedó.
- 5) Aquí, dependiendo de qué personaje uses, deberás realizar ciertas acciones, por ejemplo, con **Jax**: Pásate del otro lado y lleva a **Kabal** al lugar donde quedó la sierra. Alejate y haz el Fatality del pié... y ocurrirá algo chistoso.



Después de recuperarte de la sorpresa, golpea a **Kabal** para sacarlo del trance y al acabarse el tiempo del Fatality, saldrán los mensajes acostumbrados, menos el de Fatality.



CYRAX

Este es el más gracioso de todos. Coloca a **Kabal** justo sobre la sierra y ejecuta el Fatality del helicóptero. Al llegar a las rodillas de **Kabal**, **Cyrax** empezará a retorcerse de dolor ¡de cabeza! (quita la sangre para ver mejor).



Después de este tango, golpea los restos de **Kabal** y hará que éste vuelva a la vida (sin usar ningún jabón). Y claro, saldrá la sierra en vez de "Fatality".



STRYKER

Haz el Friendship al eliminar a Kabal y puede que salgan 2 cosas: Que los personajes salgan corriendo y a la mitad desaparecen, o puede que salgan corriendo normal y cuando salga el

letrero de Friendship, saldrá la sierra sobre el marcador y atacará a Stryker, para luego salir huyendo (en ocasiones junto con el letrero de Friendship).



STRYKER

Realiza este bug en el pit. Coloca a Kabal casi sobre la sierra y realiza el Fatality de tirarlo



al pit. Al caer Kabal en el pit y salir la sierra (en vez de "Fatality") esta le pegará a Striker y caerá sangre de arriba.



SEKTOR

Coloca a Kabal a 4 cuerpos de distancia de donde desaparecerá la sierra. Realiza el Animality y al aterrizar del otro lado de Kabal (decapitado), caerás sobre la sierra. Al recuperarte, golpea a Kabal decapitado y saldrá otro Kabal (mareado).



Así habrá 3 personajes en pantalla!

INFORMACION SUPERNESESARIA



Abía una vez... un viejo carpintero de nombre Geppeto, quien a pesar de tener algunos amigos se sentía muy solo, por lo que un día decidió crear un muñeco de madera para que le hiciera compañía... (esta introducción se supone que es para un cuento de niños, pero así como están las cosas hoy en día, esto suena bastante pervertido) bueno, como sea: aquí tenemos un nuevo juego para el SNES que viene por cortesía de Nintendo y Disney Soft.



Al igual que con los títulos anteriormente mencionados (y más específicamente con The Lion King) este juego sigue lo más fielmente posible la trama de la clásica película, lo cual obliga a los programadores a no hacer un juego de "Side Scrolling" común y corriente, por lo que tienen que meterle un poco de variedad a las escenas, pero a decir verdad, como que no hay tanta variedad en éste, como la hemos visto en los 2 títulos que mencionamos al principio.

Este juego ha sido programado por la misma compañía que ha creado otros títulos de Disney bastante reconocidos como The Lion King o Mickey Mania, lo cual por lo menos asegura que la animación del juego es excelente, así como la movilidad del personaje.



En el juego manejas a Pinocho, quien debe probar que puede llegar a ser un buen niño y así dejar de ser un simple muñeco de madera. Así, si cumples con algunos requisitos, serás premiado por el hada.

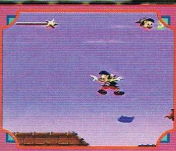
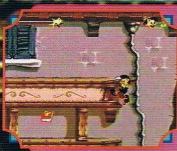
Empecemos con la descripción del juego. Afortunadamente este título nos evita la primera parte de la película en la que vemos a Geppeto gimiendo, aparece el hada azul, Pinocho cobra vida y después todos se ponen a bailar y nos deja cuando Pinocho es enviado a la escuela, que es la primera escena.

Escenas



Cuando Pinocho va a la escuela (si es que realmente se quiere convertir en un niño de verdad), básicamente lo que tiene que hacer, es evitar todos los peligros que hay en el camino, así como las "tentaciones" típicas.





A lo largo de la escena te vas a encontrar con algunos Items que te darán puntos (y que seguirás viendo en los demás niveles) además de algunas hojas que te dan puntos al final de la escena. Por lo tanto, tendrás que estar buscando en las calles y en los techos de las casas para encontrar todo lo que te mencionamos anteriormente.



Es obvio que a lo largo de tu camino te enfrentarás con varios peligros, así que cuidate de los niños que están en la calle, los gansos y hasta de las ventanas. La energía del personaje se muestra con la "vara mágica" que está en la parte superior/izquierda de la pantalla y (otra cosa obvia) deberás evitar que se acabe, pues entonces perderás una vida.



La segunda escena más bien parece un nivel de Bonus, pues es muy corta. Aquí manejas a "Pepe Grillo", o mejor llamémoslo la conciencia de Pinocho. El tiene que derrotar a unos insectos que están cerca de un farol y así él podrá ver la función de teatro a la que se ha escapado Pinocho. De lo que más te tienes que cuidar en esta escena, es de no caerte del farol.



En la siguiente escena tenemos a Pinocho y su grandiosa vida en el teatro. Al principio recibirás instrucciones de para qué es lo que sirve cada botón y si te fijas bien, verás que es para mover sus extremidades, esto es porque tendrás que imitar los pasos de diferentes marionetas que irán saliendo y que cada vez serán más difíciles (algo así como un juego de memoria).



Tendrás que fijarte muy bien al estar ejecutando las secuencias, pues si te equivocas serás abucheado por los espectadores y además te arrojarán tomates, lo que ocasionará

que pierdas energía. Pero por otro lado, si ejecutas bien toda la secuencia de las marionetas, los espectadores te aplaudirán y te arrojarán algunos Items como premio.





En la siguiente escena, Pinocho es engañado como muchos otros niños y es llevado a una feria en la que se supone que encontrará diversión, pero esto no es más que una trampa de un individuo que tiene planeado convertirlo a él y a los demás niños en burros, para realizar trabajos forzados. Pero bueno, debes recorrer algunas



de las atracciones que hay en la feria como los desfiles con globos o la montaña rusa (este lugar está lleno de peligros, en algunos sitios te tienes que agachar para evitar golpearte con unos obstáculos y en otros tienes que saltar para caer en otro carrito, pues la vía está rota). Al final tendrás que cuidarte, pues te van a atacar con cohetes y además van a pasar carritos, pues estás parado sobre la vía de la montaña rusa.



A pesar de haber terminado sin problemas el nivel anterior, verás que Pinocho y muchos niños fueron convertidos en burros, el efecto de esto no afectó mucho a Pinocho, por lo tanto él es el único que podrá liberar a sus amigos, además de que tendrá que escapar. En este nivel deberás escalar por las rocas que conforman el nivel, pero debes tener mucho cuidado pues de las



cuevas van a aparecer unas sombras que tienes que patear para eliminar (también ten cuidado con los muchos peligros que hay, como guijarros o caminos que se rompen al pasar por ellos). Una vez que derrotes al jefe de este nivel no te quedará otra que arrojarte al mar para intentar escapar.



Bien, después de esto, sólo te quedarán 4 escenas por pasar para ver el final del juego (el cual, si ya viste la película ya te lo sabes). Estas escenas te llevarán al fondo del mar donde también hay muchos peligros, así como el no muy feliz reencuentro con Geppeto dentro de una ballena y el intento de escape.



Para finalizar este análisis, diremos que Pinocchio es una buena elección para las personas que hayan disfrutado de los otros títulos de Disney que mencionamos al principio. Desafortunadamente la dificultad deja mucho que desear, pues este es un juego muy fácil, por lo tanto no es recomendable para jugadores diestros ya que no les durará mucho (aún en la dificultad más alta).

SUPER MARIO 64

Antes que nada, te recomendamos intentar terminar el juego tú solo, si es que ya no lo has terminado. Pero en serio, utiliza esta pequeña guía sólo en casos de emergencia o para revisar algún detalle que se te haya pasado, en este número hablamos del primer nivel del castillo y algunas estrellas para completar las primeras 45.

Te colocamos al final de cada explicación el número de estrellas en la que vamos según el artículo (esta información será complementada en la próxima edición). Pero como ves no tenemos mucho espacio, pero lo mejor es que entremos de lleno con el juego del año hasta el momento. Súbete en este árbol para que aparezca una vida extra.



La primera estrella la obtienes del jefe que se encuentra en lo alto de la montaña, para eliminarlo tienes que cargarlo por la espalda, colocándolo detrás de él y presionando el botón B y después lanzarlo presionando el mismo botón, esto lo tienes que hacer tres veces, pero si se te ocurre lanzarlo fuera de la superficie superior tienes que comenzar de nuevo; también cuida de no pegarte a él de frente porque te agarra para lanzarte y sufrirás una dolorosa caída.



BOB-OMB BATTLE FIELD

Para obtener la segunda estrella es necesario ganar una carrera, pero te damos un truco para hacerlo más fácil, el truco consiste en alinearte con la tortuga gigante y el árbol, da un salto largo (utilizando el botón Z) de tal forma que caigas cerca de la tortuga y justo cuando toques suelo presiona de nuevo A para



saltar de inmediato y súbete al árbol, si lo haces bien, la tortuga gira, entonces párate de manos sobre la punta del árbol y da un salto hacia las barandas, así cuando la tortuga te rete a la carrera tú ya estás arriba, ahorrándote bastante tiempo.

Axy

Para tomar esta estrella, es necesario que hables con las bombas rosas para que se activen los cañones, ahora cruza el puente de madera y sigue de largo hasta el cañón que está dentro de las piedras grises, apunta hacia la isla y sube la mira lo más que se pueda y bájala un poco, ahora dispara para caer en la isla y la estrella está en el bloque amarillo.





La siguiente estrella aparece hasta que tomas las 8 monedas rojas de la escena.



Hay una arriba de las plataformas que giran.



Hay dos en donde están los cuatro troncos juntos.



Hay una arriba del tronco, donde está sujeto Bow Bow.



Hay una en el túnel y además hay una vida.



Hay una en la pendiente después de la reja, aquí puedes subir caminando.



Hay una en la punta del árbol que está en la isla flotante.



Esta estrella aparece al tocar cinco puntos específicos. Entra en el cañón que está en la isla flotante y apunta de tal forma que la moneda más alta del arco (de monedas) quede en la parte de abajo como se ve en la foto 1, dispárate para tocar el punto más alto, regresa al cañón y apunta de manera que la moneda más alta del arco (de monedas) quede casi al centro de la mira como se ve en la foto 3, dispárate para tocar dos puntos más, ahora repite la jugada y dispárate apuntando a la moneda del centro para tocar los dos últimos puntos y caerás cerca de donde aparece la estrella.





Para obtener la sexta estrella, primero tienes que tomar una bomba y lanzársela al Bow Bow para que se coloque sobre el tronco, ahora pegate a él y espera a que se lance contra ti (obviamente sin tocarle por que tú estás debajo de su nivel), en cuanto se haya lanzado súbete al tronco y salta.

Inmediatamente presiona el botón Z para caer con fuerza, repite esto dos veces más para liberar al Bow Bow y destruya la reja donde está la estrella.



Si tomas las monedas alrededor del warp, aparece una vida extra.

Al subir a la punta de este árbol aparece una vida extra.



La siguiente estrella aparece hasta que tomas las 3 monedas rojas de la escena.



WHOMP'S FORTRESS

Como en la anterior escena, la primer estrella la obtienes al eliminar al jefe en lo alto de ésta, párate frente a él pegándote a su cuerpo, así al atacarte da un pequeño salto y te da la oportunidad de pasar por debajo, inmediatamente salta hacia él y cae con fuerza presionando el botón Z.

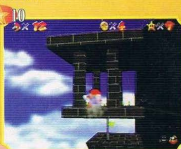
Ahora ya puedes abrir la puerta con estrella, donde te enfrentas por primera vez con Bowser.



Después de eliminar al jefe aparece una torre, sube por las plataformas y en lo alto encontrarás la segunda estrella. Después de tomarla, sale el ave del árbol donde comienza la escena.



Para obtener la tercera estrella, primero tienes que hablar con la bomba rosa, así se abrirá la compuerta y podrás entrar al cañón, después apunta como indica la foto para que te estrelles con una de las columnas, baja por el tubo y toma la estrella.



Hay una arriba de los bloques que salen del muro.



Hay una en la pendiente, cerca del cañón.





Trepa al árbol que está al principio, para que salga un ave, subete en ella saltando y manteniendo presionado el botón B, ahora te elevas y controlas el vuelo para dirigirte hacia la jaula flotante donde tienes que pasar por arriba de la jaula y saltarte justo cuando veas tu sombra dentro de la jaula y para no fallar presiona el botón Z para caer verticalmente.



Esta estrella es, sin duda, de las más raras de sacar y va a causar un dolor de cabeza a más de uno, hasta al mismo Mario, ya que necesitas entrar al cañón y apuntar como indica la foto para romper la esquina con el impacto de Mario y así dejar al descubierto la sexta estrella. (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).



Trepa por el asta, para que al llegar a lo más alto aparezca una vida extra.



SECRETS SWITCH

Después de tomar 10 estrellas, aparece una luz en la entrada del castillo, con que Mario mire hacia arriba obtendrá una vida extra, vas volando y tomando las 5 monedas rojas, aparece una estrella extra en la torre que está abajo junto con el Switch Rojo, para activar todos los bloques rojos transparentes, ahora podrás obtener de ellos una gorra con alas para volar por cierto tiempo.



Hay una arriba del enemigo gigante en forma de bloque azul, súbete con un salto de espalda que logras manteniendo el botón Z presionado y después presiona A. Al fondo se ve otra moneda roja, detrás de la planta que está por las escaleras.



Hay una pegada a la pared (por donde está la tercera planta) y la otra la tomas con ayuda del puente giratorio, además al tomar las monedas aparece una vida extra en el centro.

Hay dos más en las pequeñas islas que están girando en el aire, para tirar la tabla dale un golpe y de inmediato una patada saltando para tirarla y utilizarla como puente.





Antes de entrar al Course 3 a la izquierda (si ves el cuadro de frente, es difícil tratar de ubicarse en un juego en 3D) hay un pequeño hueco en el muro, entra en él para que aparezca una vida extra.

De la misma forma, hay un hueco en la parte derecha donde entras a un nivel de bonus, aquí nada hacia el centro y en la parte inferior aparecerá una vida extra.



pero para salir de esta escena tienes que tomar las 8 monedas rojas que están alrededor y aparecerá una estrella extra.

Observa el detalle de cómo te siguen los peces.

16



Lo primero que hay que hacer, es pasarte por el frente del monstruo y salir a la superficie para que él se aleje y así puedas entrar al barco por el hueco que deja el monstruo...



...ya que estés dentro del barco, abre los cofres en el orden adecuado para que el nivel de agua baje y puedas sacar la estrella del bloque amarillo que está más arriba.

JOLLY ROGER BAY

La cuarta estrella aparece sobre el barco, pero primero tienes que tomar las 8 monedas rojas.



La segunda estrella tiene el monstruo por lo cual te tienes que acercar a él mientras está en su cueva para que salga, ya afuera es cuando aprovechas para tomar la estrella que está en su cola, pero ten cuidado de no tocarlo.

18

En la concha de la izquierda.



En la alta de la primera columna, en la columna que está junto a la bomba roja.

En la concha que está junto a la tabla que flota.

Nada hasta lo más profundo y avanza por el túnel hasta llegar al otro lado de la escena, continúa avanzando hasta encontrarte los cofres que tienes que abrir en el orden adecuado para que salga la tercer estrella.



Hay tres sobre el barco.



En la concha que está cerca de las tres columnas antes del barco.

La concha en lo profundo de la escena, por donde está la estrella 6.



como indica la foto centrándote sobre la columna de enmedio y lanzate, después toma la vida extra y ya que está en lo más alto, salta hacia la plataforma donde está la estrella para tomarla.

Para tomar la siguiente estrella, tienes que hablar con la bomba rosa para activar el cañón, ahora apunta

Antes de entrar al túnel hay un arco de monedas, toma las de la izquierda y prepárate para seguir una vida extra que aparece.



Es necesario utilizar a Metal Mario para tomar la estrella seis, ya que la corriente no te deja acercar. Pasando el túnel hay un bloque verde del que obtienes una gorra metálica, tómalala y regrésate corriendo sin perder tiempo hasta donde se ve la foto, ahí da un pequeño salto para tomar la estrella (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).



Tienes que competir por la tercera estrella, entra a la montaña y te encontrarás con un pingüino, que te reta a una carrera y si llegas a la meta antes que el dará la estrella 3, pero no se te ocurra utilizar el túnel porque entonces no la obtendrás.



COOL, COOL MOUNTAIN

Al comenzar, súbete por la construcción de enfrente y entra por la chimenea, así entras a la montaña, ahora deslízate y sigue el camino (hasta que te encuentres con estas monedas que están en línea) hacia la pared, síguela para entrar a un túnel donde te



encontrarás dos vida extras en el camino y caer a un pasillo angosto, donde te encuentras otra vida extra en un bloque amarillo, bájate y sal de la habitación para que aparezca la primera estrella.



Para empezar, sube y toma al pequeño pingüino, deslízate con él como se ve en la primera foto y sin miedo déjate caer por la curva que se ve enfrente, caerás justo donde está el pingüino de abajo que te dará la segunda estrella si le entregas al pequeño pingüino que estaba en lo alto de la montaña, por cierto, ejecuta un clavado enfrente del pingüino y mira lo que pasa.





En la punta del árbol al comenzar.



En la esquina poco antes del muñeco de nieve gigante, por cierto del lado derecho se ve un bloque del que obtienes una vida extra.

Regrésate y salta por el puente como se ve en la foto para caer donde está una moneda roja y una vida extra, si vas cayendo muy rápido salta para frenarte.



En una esquina donde sube la plataforma tipo teleférico.

Antes de llegar al warp en la parte de abajo y en la esquina que está detrás del warp de abajo.



Después de pasar los dos muñecos de nieve que saltan, en la orilla del puente roto.

Arriba del árbol que está a un lado de la salida de la montaña.



La estrella aparece por donde está la curva en "U" a la derecha o saltando el puente roto que está después de los muñecos de nieve.



Para la quinta estrella, subete a esta plataforma y habla con la bola de nieve y de inmediato desízate para tomarle ventaja, pero evita tocarla y no te saigas del camino...



Habla primero con la bomba rosa que está a la mitad del recorrido de la plataforma tipo teleférico y para regresarte, salta hacia donde está el cañón y una corriente de aire te salvará.

...hasta estrellarte con la bola de nieve que está abajo, así la bola te sigue, hasta estrellarse con la otra bola de nieve y se forma un muñeco (obviamente de nieve) el cual te da la quinta estrella de esta escena.



BIG BOO'S HAUNT



Primero hay que eliminar a los pequeños fantasmas que te dan moneda azul.
Si entras por la puerta de enfrente:

- 1 Entrando por la puerta de la derecha,
- 1 Entrando por la puerta de enfrente a la derecha,
- 1 Entrando por la puerta de enfrente a la izquierda,
- 2 Entrando por la puerta posterior de la casa, pero también puedes entrar al cuarto donde está el Big Boo en el muro, dale la espalda para que atraviesen el muro los fantasmas y los puedas eliminar como se ve en la foto.

Ahora aparece el jefe...

... ahora la técnica es correr y cuando haya cierta distancia entre el jefe y tú, rápido cambia el sentido del control y presiona al mismo tiempo los botones A y B para lanzarte de clavado hacia el oponente, repite este otras dos veces y al eliminar al jefe, aparece la primera estrella y además se elevan unos escalones hacia el segundo nivel.



Entra a la cabaña que está enfrente de la casa y avanza hasta entrar al cuarto donde el piso gira, elimina a los pequeños fantasmas que salen, así aparece el jefe y para eliminarlo la técnica es: mientras estás corriendo a toda velocidad, gira el Stick direccional, presiona el botón B para lanzarte al frente y dañar al jefe, repite la jugada otras dos ocasiones para que aparezca la segunda estrella.



Ya en el cañón, apunta como indica la foto para que caigas en el árbol que está del otro lado y sigue avanzando rodeando la montaña hasta...



...llegar aquí, donde necesitas hacer un doble salto y rebotar en el muro para...

...caer donde está la sexta estrella. (más la estrella que obtienes al tomar 100 monedas).



En el primer piso hay que entrar a la biblioteca hasta llegar al muro donde hay tres libros de fuera, hay que golpear el que está arriba, después el de abajo y por último el de enmedio, para que se descubra una puerta oculta que te lleva a la tercera estrella.



Sube a este árbol que está cerca del muñeco de nieve gigante, para obtener una vida extra.





Como es de suponerse, la cuarta estrella aparece cuando tomas las 8 monedas rojas.



Entrando por la puerta de la derecha junto a la ventana.



Entrando por la puerta de la izquierda debajo del piano.



Subiendo al primer piso, al frente en la puerta de la izquierda.



Entrando al cuarto donde está el Big Boo en el muro hay una arriba de cada librero.



Subiendo al primer piso al frente, en la puerta de la derecha, hay dos debajo de los ataúdes.



Subiendo al primer piso en el cuarto donde el piso es una trampa



La siguiente estrella está fuera de la casa, pero tienes que subir al primer piso y entrar al cuarto donde el piso es una trampa, súbete en el piso de la esquina y salta de tal forma que rebotes en la columna, para caer al piso de arriba como se ve en la foto y así llegar al segundo piso donde está la salida...

...a este balcón donde te encuentras con el jefe, la técnica es agacharte dándole la espalda y cuando esté cerca de ti, sin soltar el botón Z, presiona A para saltar hacia atrás y cuando estes sobre él presiona



el botón Z para dañarlo, repite esto dos veces más y la estrella aparece en techo de la casa.

Para tomar la estrella necesitas ejecutar un salto largo (corre, presiona Z y luego A) hacia cualquiera de los dos lados para rodear por la parte plana del techo hasta llegar a la estrella, el problema es que aquí la cámara es fija, pero ya que estes en el techo, te recomendamos cambiar a la perspectiva de Mario (pero avanza despacio). El bloque amarillo que esta cerca de la estrella contiene una vida extra.





Para obtener la sexta estrella necesitas activar el Switch Azul, ya que lo tienes puedes sacar la quita del bloque azul que está en un pequeño balcón dentro de la casa en el primer piso, entonces necesitas rapidez, ya que la jugada es que antes de que se termine el efecto, tienes que subir al segundo piso y entrar por el cuadro de Big Boo como se ve en la foto, después gira alrededor del jefe para que te dé la sexta estrella.



Por espacio, utilizamos esta foto para indicarte la ubicación de tres monedas, una está junto a un cristal en el camino con barandales (si no la ves no te fijas, Mario tampoco). La otra está en la plataforma que entra y sale. Y una más se encuentra en donde hay un bloque amarillo con vida extra en una plataforma de madera con marco rojo.



Hay una arriba de la primera plataforma que se balancea y otra a un lado de la segunda que se balancea.



Arriba de la cabaña hay una vida extra, para subirte puedes ejecutar un triple salto de tal forma que el tercer salto lo ejecutes sobre los bloques que están a un lado de la cabaña.



THE PRINCESS'S SECRETS

Ahora nos vamos al cuarto de la princesa que está entrando al castillo subiendo por las escaleras a la derecha, métete en el cuadro de la princesa que está a la derecha, ahí hay una escena de bonus donde obtienes dos estrellas, si dos y antes de comenzar a negarte a la idea, déjanos explicarte: una está obviamente al final de la escena en el bloque amarillo.



Pero obtienes una segunda estrella si terminas el recorrido en menos de 21 segundos, que no es tan difícil, sólo practica un poco y así obtendrás la otra estrella.



Y para economizar más espacio, te damos en una foto dos estrellas y una vida extra que aparece al pasar o golpear la plataforma en el lugar que se ve en la foto.



BOWSER IN THE DARK WORLD



Ahora vamos al primer entrenamiento con Bowser, pero antes puedes obtener una estrella más si tomas las 8 monedas rojas del recorrido.



Al principio, hacia donde está la cámara después de activar el Switch (B) en el suelo, regrésate y toma la moneda.



Hay otra en donde hay cuatro plataformas cuadradas que se mueven.



En frente del primer lanzar fuego, después de activar el Switch (B) en el suelo.

Con Bowser la técnica es la siguiente: corre de tal forma que puedes estar detrás de él, presionar el botón B y tomarlo por la cola, ahora gira el control rápidamente para darle vueltas a Bowser y presiona el botón B justo cuando estés frente a una bomba, pero si no tienes buena puntería puedes tomar a Bowser de la cola y girar el control sólo un poco para que se alinee con una bomba y saltarlo, obviamente sólo lo arrojarás a una distancia mínima, ahora avanza unos pasos y tómalo de la cola nuevamente y suéltalo, así te lo llevas hasta llegar a la bomba sin ningún problema...



Ya que tienes la llave que te dio Bowser, puedes abrir la puerta del sótano del castillo, donde te encontrarás a un aqil conejo que si lo tomas, de preferencia con la técnica de ir corriendo a toda velocidad y presionar el botón B y te lances de tal forma que lo interceptes cuando quiera escapar, obtendrás una estrella más.



Ahora vamos por el Switch Azul, primero entra al sótano y avanza hasta llegar aquí, donde tienes que caer con fuerza en los dos pilares que están en el agua, para que el nivel (de agua) baje y ya puedes salir por la puerta metálica que te lleva al exterior del castillo (donde ya no hay agua al frente) y así ya puedes entrar al hueco en el suelo que es un bonus más donde está el Switch Azul.



Al final de esta escena está el Switch Azul, que activa todos los bloques azules transparentes y de los que ahora podrás obtener una gorra transparente que te da invencibilidad por un momento.



Este es el principio de la escena donde está el Switch, en la primera, segunda, quinta y séptima plataforma tienen moneda roja y en la tercera y cuarta plataforma hay una vida extra.



Hay una moneda roja antes y después de la primera plataforma y otra que está poco antes del Switch Azul y la última está después del Switch Azul.

HAZY MAZE CAVE



Ahora al entrar al Course 6, toma el camino de la izquierda en la siguiente sección, avanza por la orilla hacia la derecha y sube por donde se caen las rocas, aquí hay una... ¡NO! me estoy adelantando, entra por la puerta, baja por la plataforma y sigue por el camino hasta el agua, ahí sube en el dinosaurio y salta con fuerza para que puedas subirte en su cabeza y puedas controlar su movimiento con sólo voltear hacia donde quieras ir ya que estamos aquí verás que al centro de la caverna está la primera estrella.



Pero volviendo al tema, en el fondo hay una puerta metálica que te lleva hacia donde está la entrada a la escena de bonus donde está el Switch Verde.

yo no te lleve la corriente y tomar las cuatro monedas que están alrededor del Switch Verde.



Y ya que tienes todos los Switchs, regrésate al Course 3 y 5 por las estrellas que te faltaron.



Y como ves, se nos está terminando el espacio, así que vamos al sótano otra vez y antes de entrar al Course 6, habla con el Toad que está en una esquina para que te obsequie una estrella extra.



En la escena donde está el Switch Verde que activa todos los bloques verdes transparentes (y de los que ahora podrás obtener de ellos una gorra metálica que te convierte en Metal Mario por un momento), como en los otros niveles de Switch, también puedes obtener una estrella extra si tomas las 8 monedas rojas, pero primero activa el Switch Verde, ahora la ubicación de las monedas es en un hueco en la pared con dos columnas hay dos y una vida extra, hay otras dos a los lados de Switch Verde y las otras cuatro necesitas a Metal Mario para caer en el agua.



Y para aprovechar la foto en esta zona de rejillas, toma las monedas para que aparezca una vida extra.

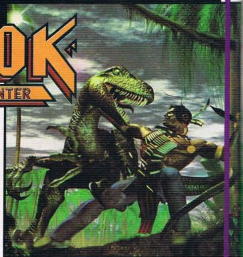


PAGINA 64

Aunque en este año, el N64 no se va a caracterizar por cantidad de juegos, si lo va hacer por calidad y variedad (esto último parece difícil de creer tomando en cuenta el comentario del principio, pero así es).

Si buscas un juego al estilo de Doom, puede parecer que en los próximos meses tendrás 2 juegos que cumplen con esta norma, pero no son tan parecidos, pues Shadows of the Empire tiene bastante variedad y no se limita exclusivamente al modo de juego antes mencionado. El otro título es Turok, es mucho más complejo que Doom, aunque básicamente es el mismo estilo de juego.

TUROK DINOSAUR HUNTER



dinosaurios que habitan en "Lost Land" es decir, el sitio en el que se lleva a cabo el juego, convirtiéndolos en Biosaurios, que es parte importante en el plan de The Compaigner para poder tomar el control absoluto sobre Lost Land.



Todo lo anterior es como para decirte que el único que podrá detener a esta malévol organization es Turok, quien luchará contra ellos. Para este propósito, Turok cuenta con un amplio arsenal de armas, como hachas, rifles, ametralladoras, lanzamisiles y más.



En este título utilizas el control en la forma en la que lo tomas para Super Mario 64, pero el stick direccional análogo no lo usas para mover al personaje, eso lo haces con los botones C. El control lo usas para cambiar la perspectiva, darte poder a algunas armas y otras cosas que después detallaremos.



Si la gente de Acclaim sigue adelante con sus planes, por estos días ya podremos estar disfrutando de este juego, el cual fue programado por Iguana (la compañía que lanzó los mejores juegos de Sunsoft, que fue comprada por Acclaim y que hace que pongamos estos parentesis a cada rato), lo cual es muy bueno pues aunque el Comic ya no es muy relevante para quienes leen este género, el juego no necesita de alguna "fama extra" para que la gente lo juegue.





Este juego está lleno de acción y está programado con diversas técnicas de programación que te darán amplias posibilidades, para empezar tenemos su clásico "Motion Capture" de

Acclaim lo que permite que los movimientos de todos los personajes sean más realistas, una técnica que hace que los enemigos sean más inteligentes y que en lugar de atacarte frente a frente, se muevan hacia un lado y desde ahí irán por ti; hasta técnicas que sirven para hacer que el juego sea diferente cada vez que lo juegas. Otra cosa que Acclaim ha presumido mucho de este título, es que los escenarios no son sólo "bonitos", sino que también son parte muy importante dentro del desarrollo del juego.

Bueno, esto es un anticipo de este gran juego que Acclaim a preparado para el N64. En próximos números entraremos en datos que por el momento se quedaron pendientes, pero créenos que es bastante bueno y lleno de acción... Justo lo que muchos de nosotros estábamos buscando.



Tiene 3 diferentes mundos, pero cada uno es de gran tamaño y lleno de peligros. Los gráficos

son muy buenos y ocupa muchas de las capacidades del N64, como el efecto de neblina que hay en las junglas, el anti-aliasing hace que los gráficos sean mucho más definidos y que las texturas sean excelentes.

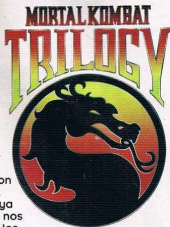


Antes de que cambiáramos el tema con la onda de los gráficos, decíamos que los mundos son muy grandes pero además de eso, también tienen muchas áreas escondidas, las cuales no son fáciles de encontrar, según cuenta la gente de Iguana.



Bien, el mes pasado te presentamos un pequeño análisis de este juego y te mencionamos que

había cosas que no nos habían permitido mencionar (al igual que con Ultimate Mortal Kombat), pero ya para este mes, nos vamos a hacer los ocisos con esa advertencia y te presentaremos algunas cosas que se pueden ver en este juego. Como siempre sucede con estos juegos, el mejor lugar para ver lo nuevo es el pequeño demo que tenemos al principio, además de las cosas que se van dando dentro del juego en sí.



Como siempre ha sucedido con Stryker, este personaje arroja dos tipos de bombas, una de no mucha altura y otra alta, pero ¿Qué opinarías de que te arroje las dos bombas al mismo tiempo?. Bastante cruel ¿No?.

Es una lástima que no puedan ver en acción este poder, pero aquí tenemos a Kano ejecutando su Kannon Ball sin seguir un orden específico, o lo que es lo mismo: se está moviendo como idiota y lo único que le queda hacer al rival, es agacharse y poner defensa (o contraatacar, si es muy valiente).





Rayden tiene un poder con el que te arroja un rayo. Esto no es nada del otro mundo, hasta que como en el ejemplo, el rayo lo arroja hacia el otro lado de la pantalla....



... y de repente aparece detrás del rival.

Cuando apareció la primera revisión del MKII podías ejecutar este poder que vemos en la foto con

Baraka, pero se eliminó en las posteriores revisiones, ya que según muchos, se prestaba mucho para trazar y no sabes si por suerte o por desgracia, pero Baraka tendrá incluido este movimiento en el juego.



Aquí tenemos a Motaro controlado por el CPU pateando el... cuerpo de uno de los personajes (o golpeando, que para el caso es lo mismo). Esto va a ser algo muy común, ya que los programas de "Inteligencia Artificial" en los que se basan los ataques de los personajes han sido modificados y los enemigos ahora son más difíciles.

Y si el UMK de SNES tenía el Brutality, este juego no se podía quedar atrás y aquí también se incluye este movimiento. Hay que recordar que hubo muchos rumores acerca de que este movimiento estaba incluido en la versión Arcade de UMK y hasta este nuevo juego fue cuando se implementó.



...¿Finish Him?

Como comentario final hablaremos un poco de la memoria del juego. UMK para el SNES es un juego con 32 megas de memoria y es un buen trabajo, ahora, si lo comparamos con los 128 megas de memoria que tiene (4 veces más que UMK, el doble que Super Mario 64 y Pilotwings 64) además de que se supone que la compresión en los cartuchos del N64 es mejor que para los de SNES nos habla de que este título es bastante "Grande" y seguramente tiene muchas cosas escondidas más. Esto quiere decir que no será la última vez que hablemos de Mortal Kombat Trilogy.



¡Lo que faltaba, ahora los jefes también te podrán ejecutar movimientos finales, lo cual está muy bien, tomando en cuenta que es muy probable que se puedan escoger estos personajes para jugar con ellos.

Sin lugar a dudas, la serie de los KOF es de los mejores títulos de peleas que podrás jugar en algún local de Arcadias, pero lo mejor es que como ha sido costumbre en los 2 últimos años, en estos días ya podemos jugar la nueva versión



de esta serie, la cual tiene una gran cantidad de cosas nuevas en el modo de juego y a diferencia de lo que pasó del KOF 94 al 95, en la que hubo varios cambios, pero que no fueron tantos como ocurre con esta versión.



DIFERENTES SALTOS

En KOF 96 podrás realizar 3 diferentes tipos de saltos, el primero es el normal y que se ejecuta como en todos los juegos de pelea (moviendo el control y manteniéndolo en alguna de las 3 posiciones superiores), tenemos también el salto corto que se ejecuta como el primero, pero con la diferencia de que aquí sólo tienes que presionar el control por un instante. Y ya por último tenemos el supersalto, el cual se ejecuta haciendo rápidamente el control hacia abajo y después cualquiera de las direcciones de salto (también sale si estás corriendo).

¿PODER Y DEFENSA?

Algunos personajes tienen poderes que al empezar a realizarlos tienen valor de defensa. Esto es bastante útil para sorprender a un enemigo cuando sabes que te va a atacar de alguna forma en particular.



MOVIMIENTOS GENERALES

- A** GOLPE DEBIL **C** GOLPE FUERTE **C** **D** GOLPE FUERTE
- B** PATADA DEBIL **D** PATADA FUERTE **B** **C** RETO
- A** **B** MOVIMIENTO DE ESCAPE **A** **B** ACUMULACION DE PODER

AGARRON

Si te enfrentas a un chico de esos que les gusta estar usando agarres, esto te servirá: cuando alguien te lo haga, presiona rápidamente los botones A y B, si lo haces bien, lanzarás a tu enemigo y tendrás hasta la oportunidad de contraatacar.



LINEA DE PODER

Dependiendo de la cantidad de energía que tengas al cargar la línea de poder, será el tamaño de esta. A mayor energía mayor es la línea de poder, lo que hace que dure más tiempo.



¿COMO LO EJECUTE?

En algunos casos, un mismo poder de desesperación de un personaje, se puede ejecutar de 2 formas distintas. Algunas secuencias (como la de Terry, por ejemplo) se pueden cambiar por "doble bola" hacia adelante como la secuencia de Benimaru. Revisa si los personajes con los que juegas pueden hacer eso y de qué forma te acomoda más.



Si presionas A y B al mismo tiempo podrás ejecutar una gran cantidad de poderes. Si tienes tu marcador de POW al máximo y presionas A y B mientras estás poniendo defensa, te podrás escapar de ese ataque y hasta contraatacar a tu rival por detrás. Pero si mantienes la defensa por mucho tiempo, corres el riesgo de que te la quiten (Guard Crush).



También tenemos un nuevo contador de combos, cosa que es clásica en casi la mayoría de juegos de pelea y que KOF no había tenido en sus anteriores versiones.

Llegada del grupo integrado por los "jefes" de otros juegos de pelea. Incluyendo a ellos tenemos un total de 7 personajes nuevos -sin contar a los jefes- a diferencia de los 3 que se presentaron en KOF 95.

Primero que nada tenemos que, ya no sólo hay 8 equipos como en las dos anteriores versiones, ahora tenemos 9 equipos con la llegada del grupo integrado por los "jefes" de otros juegos de pelea. Incluyendo a ellos tenemos un total de 7 personajes nuevos -sin contar a los jefes- a diferencia de los 3 que se presentaron en KOF 95.



Al igual que en las anteriores versiones, puedes ejecutar poderes de desesperación, pero con la novedad de que aquí los poderes serán diferentes dependiendo de las condiciones que reúnas para ejecutarlos, por ejemplo: Si ejecutas la secuencia cuando tu línea de energía está parpadeando o cuando hayas completado la línea de Pow podrás ejecutar el poder de desesperación Normal.

Pero si ejecutas la secuencia reuniendo ambos requisitos (energía parpadeando en rojo y línea de Pow al Máximo) harás un movimiento de "Super desesperación" el cual resta más energía que el movimiento normal y en algunos casos se ve diferente.



Por cierto, hay un rumor de que esta vez los personajes no sólo tienen un poder de desesperación, sino dos. Por lo pronto te daremos la secuencia de uno de ellos y si nos enteramos de algo nuevo, después te lo diremos.



Ahora veamos a cada uno de los equipos, sus movimientos y una rápida descripción de las cosas nuevas que encontraremos aquí.

Un día, Kyo recibe el reto de un hombre misterioso el cual le pidió que fuera solo al encuentro, este hombre misterioso y Kyo luchan entre sí y Kyo es derrotado, pero antes de perder el conocimiento el hombre misterioso le dice a Kyo "eres muy débil, espero que para el torneo seas más fuerte y podremos luchar otra vez". Cuando Kyo recupera el conocimiento, se encuentra rodeado de sus amigos, a los cuales les cuenta lo que había pasado y ellos a su vez le muestran la invitación al torneo, al que piensan asistir para averiguar quién es este hombre y ver si tiene algo que ver con Iori.



KYO KUSANAGI	BENIMARU NIKAIIDO	GORO DAIMON
Fire Punch =1= +AeC	Thunder Ken =1= +AeC	Ground Smash =1= +AeC
Drop Kick =1= +SaD	Triple Kick =1= +SaD	Super Ukemi =1= +SaD
Explosion Hold =1= +SaD	Air Thunder Ken (=1= +SaD) +AeC	Air Interceptor =1= +A
Counter Punch =1= +AeC	Thunder Kick =1= +SaD	Long Hitold =1= +A
Double Kick =1= +SaD	Shinku Karategoma =1= +SaD	Rollin' Escape =1= +A
W Fire Attack =1= +A	Laird Kick =1= +SaD	Ground Shacker (=1= +SaD) +AeC
S Fire Attack =1= +C	Thunder Neck Hold (=1= +SaD) +AeC	Super Ground Smasher (=1= +SaD) +AeC
Fire Attack Super =1= +SaD	Thunder Neck Hold (=1= +SaD) +AeC	



Algo que muchos van a notar a la primera, es que a Kyo le han quitado varios movimientos que lo hacían letal en los anteriores juegos, pero le pusieron otros que no desmerecen. Si

marcas dos veces seguidas (y rápidamente) los Fire Attacks y después presionas cualquier botón de golpe o patada harás un combo de 3 golpes (bastante fastidioso cuando te lo hacen a ti). También puedes hacer la prueba marcando Fire Attack, después secuencia de "yoga flame" hacia atrás con golpe y después Fire Attack, dependiendo el botón de golpe con el que marques estas secuencias, hará diferentes golpes. Otra cosa: cuando Kyo haga su poder de Superdesesperación no te vayas a acercar a él.



Benimaru Nikaido es un personaje un poco más agresivo. El Shinku Karategoma ya te da varios golpes y su Thunder Ken en el aire es bastante molesto. También tenemos que muchos de sus golpes se marcan de diferentes maneras. De Goro podemos decir que se le corrigieron algunos detalles, pero eso sólo les servirá a los que lo han usado siempre, no es algo que te haga empezar a usarlo.



Iori recibe la visita de 2 extrañas mujeres, quienes sin decir nada, comienzan a atacarlo. Mientras él se defiende una de ellas, la otra le dice que es un peleador muy bueno y que saben de su intención de eliminar a Kyo de una vez por todas "así que podemos hacernos un favor mutuo, nosotras te ayudamos a eliminar a Kyo y tú nos ayudas a ganar el torneo de este año, ¿qué te parece?". Iori quien sólo busca venganza les contesta que a él,

el torneo no le interesa, pero que las ayudará, "pero a Kyo no lo toquen, ¡él es mío!". Ahora Iori tiene un nuevo equipo, pero aún desconoce cuál será el verdadero objetivo de sus acompañantes.



YAGAMI	MATURE	VICE
Fire Ball ↓↘↙+A+C	Death Downer ↓↘↙+A+C X3	Outrage ↓↘↙+A+C
Dark Crescent Slice ↓↘↙+B+D	Metal Massacre ↓↘↙+B+D	Rave Fest ↓↘↙+B+D
Deadly Flower ↓↘↙+A+C X3	Despair ↓↘↙+A+C	Gore Fest ↓↘↙+A
Dark Thrust ↓↘↙+A+C	Decayer ↓↘↙+A+C	Di Cide ↓↘↙+A
Scum Gale ↓↘↙+A+C	Heaven Gate II ↓↘↙+A+C	negative Gain p ↓↘↙+A+C
Plaza Rain ↓↘↙+A+C		

Para los que gustan de jugar con Iori les podemos decir que este personaje no sufrió mucho cambio. Sólo hay algunas jugadas que antes se podían hacer y que ahora ya no se puede.

Mature y Vice son dos personajes con movimientos totalmente nuevos para esta serie de juegos. Ellas son rápidas y tienen poderes que te pueden golpear varias veces pero su gran desventaja es que tienes que estar muy cerca de tus rivales para causarles bastante daño, aunque viendo la forma en la que se desarrollan ahora las peleas, esto tal vez no sea tan malo.



Billy Kane no estaba muy contento de que su jefe Geese decidiera formar el equipo para KOF con Mr. Big y Krauser "Ud. sabe bien que quiero vengarme de ese maldito de Iori, jefe". Geese le contesta que no se preocupe, que ya tendrá tiempo para su venganza, una vez que logre sus planes. Una vez reunidos, los tres peleadores más temidos por muchos, llegan a un acuerdo "Está bien" dice Mr. Big "te ayudaremos a eliminar a los Bogard, espero que al menos me ayudes a vengarme de los Sakazaki". A lo que el contesta riendo "con mucho gusto". La risa no fue de saber que pronto se libraría de sus molestos enemigos, sino porque engañó a los otros dos para lograr un objetivo aún más perverso...

MR. BIG	GEESSE HOWARD	W. KRAUSER
Gran Explosión ↓↘↙+A+C	Paño de Viento Fuerte ↓↘↙+A	Bola Bombardera-Arriba ↓↘↙+A+C
Salto Cruzado ↓↘↙+A+C	Palo de Trípala Perversa ↓↘↙+A+C	Bola Bombardera-Abajo ↓↘↙+B+D
Bomba de Lanza Giratorio ↓↘↙+A+C	Golpe de Cuerpo Arriba ↓↘↙+A+C	Hacha de Piedra ↓↘↙+B+D
Amor de California ↓↘↙+A+C	Air Blow ↓↘↙+A+C	Suplex de Kaiser ↓↘↙+A+C
Tambor Loco ↓↘↙+A+C	Golpe de Cuerpo Medio ↓↘↙+D	Patada de Kaiser ↓↘↙+B+D
Ola de Explosión II ↓↘↙+A+C	Tajo Volante de Sierra ↓↘↙+A+C	Triple Kick ↓↘↙+B+D
	Tarmenta Bucotte II ↓↘↙+A+C	Ola de Kaiser II ↓↘↙+A+C

Aunque no son muy espectaculares al pelear, los 3 jefes tienen movimientos muy efectivos y que te



restarán bastante energía si te descuidas por un instante. Krauser es un personaje bastante peligroso, pues tiene movimientos para atacarte y si estás lejos o con sus largas extremidades es igual de peligroso a distancia media/corta. Su Krauser Wave, destruye gran cantidad de poderes, inclusive el Haoh Sho Koh Ken de Ryo, Robert y Yuri.



123 KID

↘, A y Start



DIESEL

↓, A, Y y Start



BRETT HART

↗ y Start



LEX LUGGER

↙ y Start



RAZOR RAMON

←, A y Y



LUNA VACHON

↘ y A



BAM BAM BIGELOW

A, Y y Start



DOINK

←, A, Y y Start



Owen Hart

▲, A, Y y Start



SHAWN MICHAELS

↗ A y Y



UNDERTAKER

→ Y y Start



YOKOZUNA

▲, A y Y



Con el siguiente código puedes seleccionar la escena en la que quieras comenzar a jugar.



En la pantalla donde cambias del **TRAINING MODE** a **NORMAL MODE** presiona:

←, ▲, ←, ←, ←, A, B, Y

Si lo ejecutaste bien, la pantalla se tornará negra por un instante, ahora cambia el cursor y selecciona el nivel de dificultad y presiona **Start**. Después selecciona tu personaje como normalmente lo haces y presiona

Start para tener acceso a la pantalla de **STAGE SELECT**, finalmente presiona ▲ o Y para seleccionar el nivel y →, ← para seleccionar en qué parte del nivel quieres comenzar el juego.



La siguiente tabla contiene passwords también para la séptima misión, al igual que la anterior, 2 personajes tienen 4 vidas cada uno y los otros 3. Los personajes que coincidan en un mismo password serán los que tengan 4 vidas.

Como podrás ver, en este juego se podría tener una variedad mayor de passwords, pero aquí sólo ponemos los que serían más útiles para ti.

Con este código puedes tener 99 vidas, en cualquier momento durante el juego presiona **Start** para poner pausa y después presiona la siguiente secuencia:



L, Y, B, B, A, X, Y, Y, B, R

Al entrar el código, la pausa se quita y ¡jisto! tienes más vidas de las que vas a necesitar, en pantalla sólo se verán 9 vidas, pero al perderlas no te las restarán.

Este otro código sirve para saltarte de nivel y para lograrlo, en cualquier momento durante el juego presiona **Start** para poner pausa y después presiona la siguiente secuencia:

L, X, A, Y, Y, B, R

Al entrar el código terminas el nivel y puedes pasar al siguiente.



VIDEOTICIAS

Este mes regresan nuestras secciones de galería y videoticias con una nueva sorpresa: CONEXION CLUB NINTENDO; el nuevo espacio para todos los Nintendomaníacos que quieran contarnos sus records, datos curiosos o noticias de Internet. Aquí van algunos...

CONEXION: JUGADORES CLUB Nintendo

Por estos días nos llegan reportes de actividad Nintendomaníaca de Bucaramanga. Desde la época del concurso de DKC2, encontramos a dos intrépidos muchachos dedicados a jugar muy duro. Gracias a Mario Blanco (izquierda) y Carlos Alfredo Triana (Derecha) alias "El Maquinero de Nintendo", por estar tan pendientes de la revista.



Mas Reportes de actividad desde Risaralda: Allí se encuentran Nilson, Sergio, Eder y Hammer (dos de ellos en la fotografía), quienes también participaron en DKC2 (sin éxito), pero en el juego International Super Star Soccer De Luxe pudieron finalizar el escenario en level 5, el world series en level 3 y el juego especial e internacional en level 5.



Para rematar se las ingeniaron en convertir los árbitros en perros. ¡Woof! muy bien muchachos. A propósito por si no lo saben todavía, ésta es la clave para jugar con el equipo All Star: con el control 2 oprimir R↕L, X, B↔A↔Y

ELMO

Por ahí nos averiguamos que Elmo está de vuelta en el Club Nintendo con toneladas de información de los cuarteles generales de Nintendo USA. ¡Esperen su triunfal regreso en el '97!

Sigan en Conexión con el Club, enviando sus Records y curiosidades del mundo de los videojuegos Colombianos a Makrogames Av. 7 No. 120A-13 de Santafé de Bogotá

DKC2: Reto del Mes



Ofrecemos disculpas a todos nuestros lectores por la demora en los resultados del concurso de DKC2.

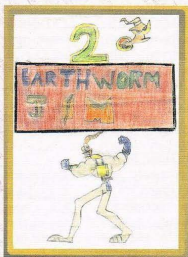
Nuestro flamante ganador fué bautizado con el nombre de John Alexander Gómez quien junto con Luis Alberto Daza logró el 102% en un tiempo de 1:43. Esto muchachos, es un nuevo record en la historia del Club.

NOTA: Favor comunicarse con Nintendo al 612 49 67 para recibir sus premios.

JUEGA DURO!



Carlos Andrés Peález - Santafé de Bogotá
Baby mario & Diddy : Solo travesuras



Roberto Andrés Tinoco-Santafé de Bogotá
¡Groovy!



David Hurtado López - Medellín
Mario 64... veces mejor que nunca!



Ricardo Andrés García - Santafé de Bogotá
Samus: La chica más dura de Nintendo

Sigue enviando tus dibujos para enmarcarlos en la Galería
a Metrogames, Av. 7ª No. 120 A 13 Santafé de Bogotá

<http://scanclonimendos.blogspot.com>

G
A
L
E
R
I
A

CLUB

Nintendo®

RESPONDE

¿Qué significan esas fotos donde Mario aparece durmiendo, en Super Mario 64?

RODOLFO HURTADO

Chile

Antes de contestar tu pregunta y con respecto a lo que nos mencionas en tu carta, toda la información que publicamos, es para poder facilitarle algunas cosas a muchos lectores que tienen muchos problemas con ciertos juegos (esto lo medimos a través de las cartas que nos llegan) y siempre dejamos alguna cosa "pendiente" que deben descubrir ustedes mismos. Ahora, con respecto a tu pregunta, cada vez que tu dejas quieto a Mario (no mueves ni presionas tu control!), éste se cansa y se pone a dormir (primero se sienta y luego se acuesta en el suelo). Creemos que es un gran detalle para este título, inclusive ¡habla dormido!. Pero ten mucho ojo, ya que detalles como este, hay muchos a lo largo de este gran título.

¿El N64 viene sin cables para poder conectarlo al TV?, ya que vi una caja que los traía aparte.

PAULO BLANCO

Colombia

Calma amigo. En tu carta si que expresas mucha rabia, y esto no es bueno. Estos cables que tu viste a la venta (en una caja aparte de la consola), son para poder conectar el Nintendo 64 a un Televisor que no tenga entrada AUDIO/VIDEO y que posea una entrada RF, por lo tanto no significa que el Nintendo 64 no traiga cables de conexión, pues el que trae es el de AUDIO/VIDEO STEREO (hay algunos televisores que no poseen esta entrada y por eso que el conector RF se vende aparte, para que así disfrutes de esta consola en cualquier televisor). Solo piensa en que este conector no estuviera a la venta, ¿cuántos amigos lo reclamarían?. Recuerda que Nintendo siempre piensa en todos estos detalles.

¿Qué juego aconsejan que me compre: Hagane, Batman and Robin The Animated Series o Dragon Ball Z?

JUAN JOSE FORSAJ

Venezuela

Realmente amigo, es muy difícil poder decir cuál de estos juegos es mejor, ya que sobre gustos no hay nada escrito y aconsejarte para que te compres uno, es bastante complicado y comprometedor. Imagina que te aconseje uno de ellos, que tu lo compres y luego, te des cuenta de que no te gusta, obviamente dirás "claro, por culpa de... ahora tengo un juego malo" y eso no es nuestro objetivo. Cada juego tiene su propio estilo y seguidores. Lo que te puedo aconsejar es que los arriendes en un local de videojuegos, los pruebes bien y luego decidas por ti mismo. Así podrás comprar un juego totalmente de tu gusto y disfrutarlo al máximo, como lo merecen los títulos de Nintendo.

Tengo una sugerencia que hacerles, ¿por qué no califican los juegos que analizan, con puntaje, rango, etc.? Así sería mucho más fácil para nosotros, el poder seleccionar un juego según el promedio de nota que le den ustedes.

JAGO LOBB

Chile

Tal y como ya le hemos dicho en reiteradas ocasiones, nuestra idea no es copiar secciones o partes de otras revistas (tal como tu lo dices en tu carta), ya que siempre hemos querido ser una revista independiente y que marque una diferencia, con respecto a análisis, trucos y otras cosas sobre el maravilloso mundo de videojuegos Nintendo. Lamentablemente no está dentro de nuestros planes el crear este tipo de secciones para la revista, lo que si (como te habrás dado cuenta) hemos incursionado en otras cosas, como en formatos y diseños para las páginas que afortunadamente han sido del completo agrado para nuestros lectores. A pesar de que muchos amigos nos piden lo mismo que tú, nuestra política como revista es mantenerla tal y como se creó hace ya bastante tiempo, cuando el juego del momento era Super Mario Bros. 1 para el NES.

Los felicito por su revista, es muy buena. Yo necesito hacerles una pregunta sobre el Nintendo 64, ¿saldrá algún título de fútbol para ella?

ANDRES GUEVARA

Venezuela

¡Muchas gracias!. En realidad nuestro deber es mantenerte informado sobre todo lo que a Nintendo se refiere y más aún tratándose de esta nueva consola: el esperado y codiciado Nintendo 64. Con respecto a tu consulta, te puedo decir que se está trabajando en un título de fútbol que probablemente se llame "FIFA Soccer" para esta gran plataforma de 64 bits. Desafortunadamente se sabe muy poco acerca de este juego, que promete ser todo un éxito (imagina las perspectivas de las jugadas, los tiros de esquina, las tomas generales, etc., gracias a la capacidad de procesamiento que posee el Nintendo 64, ¡serán espectaculares!), pero todo esto nosotros lo suponemos, pues aún no tenemos ningún prototipo o fotos de él. Sólo nos queda esperar y verlo con nuestros propios ojos. De todas maneras, en cuanto tengamos algo oficial con respecto a su salida, no dudes en que Revista Club Nintendo te lo hará saber con todos los detalles que tendrán éste y todos los títulos que saldrán durante lo que queda del año y principios del próximo.

En una foto de Super Mario 64, ustedes muestran a Yoshi, ¿dónde sale este personaje?

SERGIO GOMEZ D.

Colombia

Este conocido amigo de Mario, sólo lo podrás encontrar cuando cumplas el siguiente requisito: recolectar las 120 estrellas que están repartidas a lo largo del juego. Entonces cuando ya las tengas en tu poder, sal del castillo y busca el cañon que esta afuera (que ahora ya está activado, pues mientras no juntas las 120 estrellas, estará cerrado) e introdúctete en él y apunta hacia la torre del castillo. Lánzate y ¡sorpresa!, encontrarás a Yoshi, quien te dará nada menos que 100 vidas y algo nuevo, ¿qué es lo que te dará?, pues para tu alegría, no te lo diré. Sólo junta las estrellas, ve y descúbrela por tí mismo.

Ryo

**Y NO OLVIDES ENVIARNOS
TUS PREGUNTAS,
TRUCOS Y SUGERENCIAS A:
REVISTA CLUB NINTENDO
Mundo de Nintendo
Avenida 7 N° 120 A - 13
Santafe de Bogotá, Colombia
REVISTA CLUB NINTENDO
EDITORIAL BLOQUE DE ARMAS
Final Av. San Martín con final Av. La Paz
Caracas, Venezuela**

¿Qué te pareció la ayuda
que te dimos para conseguir
las primeras 45 estrellas
en **SUPER MARIO 64?**

Bueno, en el próximo
número ésto continuará.
Además, encontrarás
información sobre:

WAVE RACE 64

KIRBY SUPER STAR

MS. PAC-MAN

STREET FIGHTER ALPHA 2

THE KING OF FIGHTERS 96

MARVEL SUPER HEROES WAR

OF THE GEMS DRAGON HEART

REVISTA



Nintendo®

TODAS LAS SECCIONES DE SIEMPRE:
DR. MARIO, S.O.S., NOVEDADES,
CLUB NINTENDO RESPONDE, ETC.

¡NO TE LA PIERDAS!

APARECE TODOS LOS MESES

¡El Secreto del Poder!

<http://scanclubnintendo.blogspot.com/>

videoplay

Te trae lo mejor!

ULTIMATE MORTAL KOMBAT III

Por años era una competencia de honor y gloria. Nobles guerreros de todo el mundo eran invitados a tomar parte, cada uno buscando tener el gran título de campeón. Pero eso hace muchos años, cuando la armonía y el bien existían. Con el tiempo, el malvado Shang Tsung, perteneciente al outworld, se tomó no sólo las vidas de sus oponentes, sino también sus almas. Con la ayuda de su alumno Goro, un ser mitad dragón, mitad humano, Tsung comenzó un dominio que ha durado por siglos. Hoy, quinientos años después, la competencia se inicia otra vez, mientras los guerreros defensores del planeta se reúnen otra vez para tomar parte en el Combate Mortal.

Edad: Etéreo
Estatura: 2.13 mts.
Peso: 1580 kls
Cabello: Negro
Ojos: No tiene
Status Legal: Mítico, no aplicable
Profesión: Guerrero

RAYDEN

Edad: 26 años
Estatura: 1.77 mts.
Peso: 63 kls
Cabello: Rubio
Ojos: Azules
Status Legal: Ciudadano de los E.E.U.U.
Lugar de Nacimiento: Austin, Texas
Profesión: Teniente del ejército USA
miembro de una fuerza paramilitar.

SONYA BLADE

Edad: 35 años
Estatura: 1.82 mts.
Peso: 92 kls
Cabello: Negro
Ojos: uno rojo, uno infrarrojo
Status Legal: Deportado de Japón, criminal buscado en 35 países
Lugar de Nacimiento: Desconocido
Profesión: Miembro criminal de la Organización del Dragón Negro

KANO

Edad: 2000 años
Estatura: 2.48 mts.
Peso: 249 kls
Cabello: Negro
Ojos: Rojos
Status Legal: Príncipe de Kuatón
Lugar de Nacimiento: Kuatón, cuarto plano astral de Shokan
Profesión: Príncipe de Kuatón, regidor supremo de las ejércitos de Shokan

GORO

Edad: 32 años
Estatura: 1.87 mts.
Peso: 95 kls
Cabello: Negro
Ojos: Café
Status Legal: Ninguno
Profesión: Miembro de los Lin Kuei, dos de ninjas chinos

SUB-ZERO

Nombre Real: Desconocido
Edad: 32 años
Estatura: 1.87 mts.
Peso: 95 kls
Cabello: Negro
Ojos: Variables
Status Legal: Espíritu reencarnado
Lugar de Nacimiento: Desconocido
Profesión: Buscador de venganza

SCORPION

Nombre Real: John Carlton
Edad: 29 años
Estatura: 2.09 mts.
Peso: 90 kls
Cabello: Castaño
Ojos: Azules
Status Legal: Ciudadano de los E.E.U.U.
Lugar de Nacimiento: Venice, California
Profesión: Actor

JOHNNY CAGE

videoplay

Edad: 24 años
Estatura: 1.77 mts.
Peso: 84 kls
Cabello: Negro
Ojos: Café
Status Legal: Ciudadano de China
Lugar de Nacimiento: Honan, China
Profesión: Monje shaolin, pescador

LIU KANG

BOGOTÁ: Cra. 10 No. 19 - 69 - CIL 37 No. 77A - 21 sur - Cra. 7 No. 19 - 50 - Cra. 20 No. 15 - 19/21/25 Sur - Dg. 161 No. 32 - 19 Local-216 - CIL 53 No. 25 - 79 - Cra. 53 No. 125A - 59 Local-310 - Av. 13 No. 71 - 78 - Cra. 73 No. 82 - 81 Local-308 GALI - Cra. 1n No. 48n - 70 Local-104 C.C. Calima BAGUE - Cra. 3 No. 12 - 19 CARTAGENA: Av. San Martín Cra. 2 No. 6 - 40 RARRANQUILLA: Cra. 46 No. 82 - 230 Local-516 SANTA MARTA: CIL 17 No. 6 - 43 Cose Bolívar MARTIQUES: CIL 23 No. 25 - 41 MEDALLIN: Cra. 648 No. 260 - 76 CUCUTA: Av. 5 No. 10 - 50 BUCARAMANGA: Cra. 15 No. 34 - 72 SINGELÉJO: Cra. 20 No. 21 - 31



CORRE

POR TU PROMOCION

MAKROGAMES Ltda.



Listo para la diversión!

1^a **NINTENDO 64 + JUEGO** \$490.000

2^a  **GAME BOY POCKET + ADAPTADOR DE CORRIENTE** \$99.000

SOLO RECORTA ESTE CUPON JUNTO CON TUS PADRES, LLENALO Y ENVIALO A MAKROGAMES LTDA.

SOLO VALIDO EN COLOMBIA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 1998

Por favor señale la promoción de su interés: Nintendo 64 Game Boy Pocket



Por favor señale el método de pago

Nombre _____

Credencial Master card Diners

Ciudad _____ Depto _____

Credibanco Visa Cheque (A nombre de MAKROGAMES Ltda.)

Dirección _____ Teléfono _____

No. Tarjeta _____ Expiración _____ Banco _____

Firma _____ C. C. _____

MAKROGAMES LTDA. Av. 7 No. 120 A 13 Tel.: 612 4967 SANTA FE DE BOGOTA, COLOMBIA

Para pago en efectivo Consignar en la cuenta corriente 0140106959 del Banco Andino de Santafé de Bogotá y enviar cupón y copia del recibo a MAKROGAMES LTDA.



ejac2[®]
scanclubnintendo.
blogspot.com